Svet IGARA 10

maj '92.
500 dinara



Svet IGARA

međubroj "Sveta kompjutera" broj 10, maj 1992.
Cena 500 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Pomoćnik glavnog urednika
Tihomir Stančević

Urednik izdanja
Nenad Vasović

Stručni urednici izdanja
Vojislav Gašić,
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Crtež na naslovnoj strani
Vlada Vesović

Saradnici izdanja
Aleksandar Petrović
Goran Krsmanović
Nebojša Tomčić
Dušan Katilović
Hodoljub Živadinović
Goran Angelovski
Dragan Angelovski
Bojan Ademović
Slobodan Macedonić
Filip Vojvodić-Medić
Darko Drašković
Draško Drašković
Marin Gaspar
Dejan Manojlović
Biljana Lekić
Zoran Džislović
Mirko Jurtela

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnik
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije:
011/ 320-552 (direktan)
324-191 lokal 369
Fax 329-148 (10-15h)
BBS 329-148 (15-10h)

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Izdaje i štampa NIP „Politika"
Beograd, Makedonska 31
Direktor dr Živorad Minović

Decenija sveta igara

U majskom broju počeli smo da objavljujemo top liste igara za tri, trenutno najpopularnija, kompjutera kod nas Commodore 64, Amigu i PC. Pored toga, najavili smo top listu Game Top 25

Game Top 25 formiraće mo isključivo obradom vaših glasova. Lista nije vezana ni za jedan kompjuter ni za trenutne hitove. Jedina bitna stvar jeste trajni kvalitet samih igara. ZX Spectrum i Commodore 64 pojavili su se 1982. godine, dakle pre čitave jedne decenije. Da bismo vas podsetili na igre koje bi mogle da konkurišu za ovu listu, prelistali smo sve brojeve „Sveta kompjutera" (od oktobra 1984. godine) kao i specijalnog izdanja „Svet igara".

Počeci

Broj opisanih igara je jako veliki. Počelo se sa DAVID'S MIDNIGHT MAGIC, SOCCER III i SUMMER GAMES, legendarnom letnjom olimpijadom. BOULDER DASH, THE STAFF OF KARNATH, DALEY THOMPSON'S DECATHLON, SPORT HERO, ANTICS (THE BIRDS AND THE BEES II) su prve igre opisane u majskom i junskom broju 1985. godine. Ispod ovih tekstova potpisani su **Zoran Mošorinski** (potražite ovo ime u sadašnjem impresumu „Sveta kompjutera") i **Srđan Radivojša**. Možemo ih smatrati osnivačima rubrike posvećene kompjuterskim igrama u „Svetu kompjutera".

Decembra 1984. godine u svom prvom izdanju „Računari" (tada još uvek „... u vašoj kući") objavili su katalog „najboljih igara svih vremena" za Spectrum. Katalog je sadržavao kratke opise pedeset igara od kojih treba pomenuti THE HOBBIT, LORDS OF MIDNIGHT, MANIC MINER, JET SET WILLY, FLIGHT



LEMMINGS

SIMULATOR, ATIC ATAC, MATCH POINT, 3D ANT ATTACK, TRASHMAN, CHEQUERED FLAG, JETPAC, LUNAR JETMAN, CHUCKIE EGG, HUNGRY HORACE, FULL THROTTLE, THE BIRDS AND THE BEES, SABRE WULF, FOOTBALL MANAGER, KONG, PENETRATOR, FIGHTER PILOT, ARCADIA i STOP THE EXPRESS.

Kao što je red, ni vlasnici



POWERMONGER

Commodora 64 nije bio uskraćen sličan katalog. U svom četvrtom izdanju koje je izašlo u februaru 1985. (postao je mesečnik od septembra '85.) objavljeno je takođe pedeset opisa. Ne ponavljajući nazive sa Spectruma, možemo izdvojiti FLIGHT SIMULATOR II, SOCCER II, KILLERWATT, POLE POSITION, ZAXXON, BEACH HEAD, STRIP POKER, ONE ON ONE, ZEPPELIN, POPEYE, B.C.'S QUEST FOR TIRES, DONKEY KONG, FORT APOCALYPSE, SUPER PIPELINE, PIT STOP, FORBIDDEN FOREST, AZTEC CHALLENGE, DINO EGGS, BLUE MAX, IMPOSSIBLE MISSION, MINERS 2049 ER, FROGGER, POOL BILIARD, BAGGITMAN, FIRE ANT, PACMAN, WIZARD OF WOR (nije štamparska greška) i FALCON PATROL.

Svet igara 1

Igre su polako ali sigurno zauzimale svoje mesto u domaćim kompjuterskim časopisima. Bukvalno svakodnevno pojavljivanje gomile novih naziva nije bilo moguće objektivno pratiti u redovnim izdanjima, što je prvi osetio Zoran Mošorinski. Posle višemesečnog ubeđivanja tadašnjeg glavnog i odgovornog urednika **Stanka Stojiljkovića**, u decembru 1986. godine osvanulo je specijalno izdanje „Svet igara", čiji deseti broj upravo čitate.

Godinu dana kasnije izlazi drugi broj „specijalca" kojim se pozabavila slična uređivačka ekipa. Pored ostalih uvedena je rubrika „Poćebiće" koja se održala do današnjih dana. Počelo je i prosečno ocenjivanje igara. Merila ocenjivanja bila su grafika, animacija, ideja i izrada. U igrama iz tog vremena zvuka ili nije bilo ili je bio dosta loš (uz retkim izuzecima). Vremenom su igre postajale savršenije, a pojavila se i Amiga, pa je na račun ujedinjenje grafike i animacije uvedena kategorija ocenjivanja zvuka. Ocenu za izradu vremenom su zamenili utisak i atmosfera, u pokušaju da se nađe pogodan termin za engleski izraz *playability*, čiji bukvalni prevod *igrivost* suviše rogobatno zvuči. Danas postoje ocene za tri osnovne kategorije: grafiku, zvuk i primamljivost i tri kategorije (atmosfera, scenario i realnost) koje

se menjaju i kombinuju sa osnovnim prema vrsti igre

Dođoše divlji

Pažljivi čitaoc trećeg broja „Sveta igara" koji je izašao u junu 1988 godine mogli su da zapaze izvesne kadrovske promene. Zoran Mošorinski je u međuvremenu napredovao do funkcije urednika redovnog broja a nove snage su kao urednici izdanja o igrama predvodili **Predrag Bećirić** i **Nenad Vasović** (ovaj drugi toliko voli uredničku stolicu da već pune četiri godine „ne možemo" bez njega) *(Misli?? prim. dobičnog ur.)* U vreme dok je još bio pun entuzijazma (i počel nički nadamn za pisanje) *(pokazaću ti ja za šta sam još „početnički" nadaren prim. istog ur.)* objavio je tekstove pod nazivom „C–64 legenda živi" u dva nastavka. Od igara spomenutih tom prilikom izdvajamo ovom prilikom: DIG DUG MR ROBOT ARABIAN NIGHTS BRUCE LEE ROCKET BALL, RAID OVER MOSCOW SPY VS SPY PITSTOP II FALCON PATROL II SKOOL DAZE COMMANDO ELITE, HACKER YIE AR KUNG FU URIDIUM KANE GREEN BERET („domaća" tema) GHOSTS'N GOBLINS SPLIT PERSONALITIES DRUID 1942 MIKIE DAN DARE POWERPLAY ASTERIX & MAGIC CAULDRON PAPERBOY BMX SIMULATOR LEADERBOARD THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD WEST BANK, BARBARIAN ARMY MOVES TOP GUN THE LAST NINJA DEATHWISH III i BATTLE SHIPS



GOLDEN AXE

Među igrama u njegovom tekstu nikako se ne smeju zaobići DEFENDER OF THE CROWN R-TYPE SUMMER OLIMPIAD PORTS OF CALL ROCKET RANGER HYBRIS HYBRIS II OBLITERATOR INTERNATIONAL KARATE OUT RUN THE THREE STOOGES STARGLIDER TEST DRIVE

gendx živi (3)" spomenuti su BARBARIAN II FERNANDEZ MUST DIE! THE LAST NINJA II OPERATION WOLF BATMAN RAMBO III ROBOCOP TEST DRIVE II 3D POOL, HOSTAGES KICK OFF LICENCE TO KILL RICK DANGEROUS INDIANA JONES AND LAST CRUSADE RAINBOW WARRIOR



SECRET OF THE MONKEY ISLAND

GRAND PRIX CIRCUIT SWORD OF SODAN TETRIS DRAGON'S LAIR SPACE ACE DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM THE SINGLE S CASTLE STUNT CAR RACER IT CAME FROM THE DESERT ANTHEAD RICK DANGEROUS POPULOUS SIMCITY PLAYER MANAGER SHADOW OF THE BEAST i TV SPORTS BASKETBALL

Istovremeno u tekstu „C–64 le-

BATMAN THE MOVIE STEEL THUNDER, PROJECT FIRESTART TUSKER THE UNTOUCHABLES BOMBER MYTH PINBALL POWER i VENDETA

Osam i po

Među spomenutim igrama veliki broj ih je bio opisan u izdanjima našeg časopisa. Ocenjivali su ih mnogobrojni saradnici i autori opisa. Izdvajamo do sada nepomenute ostvarenja koja su u proteklih par godina dobila najbolje ocene

Počnimo velikom grupom igara koje su dobile srednju ocenu osam: RAMPAGE MICROPROSE SOCCER SPEEDBAL RISK TRACERS BASKET MASTER STREET FIGHTER FALCON F-16 CAPTAIN BLOOD WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO SKATEBALL, FIRST STRIKE BALANCE OF POWER ARCHIPELAGOS OIL IMPERIUM MILENIUM 2.2 EMANUELLE AFTER THE WAR AVOID THE NOID SECURITY ALERT ESCAPE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS INTERNATIONAL 3D TENNIS DUCK TALES – THE QUEST FOR GOLD SATAN TOTAL RECALL KICK OFF II THE FINAL WHISTLE PREDATOR II AMERICAN 3D POOL, MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM BILLY THE KID ELF DARKMAN STRATEGO HAWK STORM DEAD KNIGHTS OF THE KRYNN, THE COLONY KURTAN BATTLE ISLE HUDSON HAWK GOLD OF THE AMERICA KILLERBALL CRIME WAVE POLICE QUEST 3 CELTIC LEGENDS HARPOON i FRONTLINE

Osam i po osim što je naziv Felinijevog filma takođe je i kategorija u kojoj ima najviše dobrih igara: TRANTOR TRAP DOOR II TARGET REVENGE GUADALCANAL, KARNOV PROWLER BARBARIAN (sa ikonama) HUMAN KILLING MACHINE VENOM STRIKES BACK TARGET RENEGADE CRAZY CARS NAVY MOVES ROCKSTAR ATE MY HAMSTER, MR



THE LAST NINJA

Dve godine kasnije u „Svetu igara" 5 bio je pogodan trenutak da se naši autori ponovo pozabave istorijom. U tom trenutku Amiga je proslavljala peti rođendan osvajajući sve značajnije primat u svetu igara. Stoga je bilo logično osvrnuti se na protekli period i videti šta je Amiga... učinio tako superiornom. Autor te retrospektive Amiginih igara bio je **Aleksandar Petrović** (...) nezaobilazni stručnjak za igre čije je delo ostavilo značajan trag u našem časopisu. Aleksandar je ... svojim autor više puta ... čuvene definicije pucačkih igara „ideš ideš ideš a ... ćeš pucaš pucaš pucaš"



THE LAST NINJA



OPERATION WOLF

HELI ROCK N ROLL, WEIRD DREAMS TRACER COMMANDO HEAT WAVE GONZZALEZZ, MANIC MINER (Amiga) DIE HARD IVANHOE TENNIS CUP GOLD OF THE AZTECS CORPORATION ATOMIX SHADOW OF THE BEAST II COLORADO BAR GAMES DRAGON STRIKE MONTY PYTHON S FLYING CIRCUS MIDWINTER ROBOCOP II DRAGON S LAIR TIME WARP BLUE MAX, B.A.T. INFESTATION BACK TO THE FUTURE III SIMEARTH SWIV THE GODS CREATURES COUNTDOWN BRAT THE LAST NINJA III DAS BOOT UNREAL, RBI BASEBALL II WING COMMANDER II

U ZNAKU BROJA 10

REVENGE OF THE KILRATHI WACKY DARTS FINAL BLOW MEGA-LO-MANIA CAPTIVE OUT RUN EUROPA FINAL FIGHT SMASH TV CIVILISATION SUPER SPACE INVADERS GENGHIS KHAN HEART OF CHINA LIFE & DEATH DUKE NUKEM TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES DOUB-GUNSHIP 2000 KICK BOXING I DYLAN DOG

Devetka je granična ocena između odličnih i vanserijskih igara. Na toj granici obreli su se SUPER HANG ON IMPOSSIBLE MISSION II SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON STAR TREK ELITE

F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	9,25
ANOTHER WORLD	9,25
POWERMONGER II	9,25
STARGLIDER II	9,3
POPULOUS	9,3
IT CAME FROM THE DESERT	9,3
VIAJE	9,3



SHADOW OF THE BEAST



ROBOCOP



IMPOSSIBLE MISSION

LE DRAGON III – THE ROSETTA STONE SUPAFLEX DIPLOMACY HEIMDALL, DEUTEROS I SECOND POINT

Osam i po, i još malo

Visoka mesta se osvajaju kvalitetom. Vrlo blizu vrha našli su se BLACK LAMP BEYOND THE ICE PALACE, VIRUS PURPLE SATURN DAY THE RASTAN SAGA SAMURAI WARRIOR GRAND MONSTER SLAM SUPER WONDERBOY PERSIAN GULF INFERNO CARTHAGE FACES WRATH OF DEMON WINGS OF DEATH PREHISTORIK CHUCK ROCK THE BLUES BROTHERS TEST DRIVE III SPOT MOONSTONE SPACE ROGUE BATTLETECH KLAX WINGS GOLDEN AXE SUPREMACY RISE OF THE DRAGON CENTURION DEFENDER OF ROME METAL MASTERS MAGIC POCKETS CABAL II I ALIEN BREED



TETRIS

Ocenjivanje igara je prilično nezahvalan posao. Ne postoji čovek koji bi se složio sa svim iznetim ocenama, ipak, za igre koje su dobile preko 9 niko ne može reći da su loše. Neki čitaoci bi im dodelili procenat manje ili više, ali to svakako ne umanjuje njihovu vrednost. A evo kako su ih ocenili autori opisa.

UTOPIA	9,25
LINKS – THE CHALLENGE OF GOLF	9,25
BLUE ANGEL '69	9,3
WARHEAD	9,3
P.P. HAMMER	9,3
FORMULA ONE GRAND PRIX	9,3
SPACE AGE	9,5
POWERMONGER	9,5
PIT FIGHTER	9,5
WOLF CHILD	9,5
ROBOCOD	9,5
ELVIRA – THE ARCADE GAME	9,5
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2	9,75

Tokom ovih godina trudili smo se da vam predstavimo najaktuelnije igre. Koliko smo u tome uspeli procenite sami. Cilj ovog teksta je da dugogodišnje čitaoce podseti na ostvarenja koja su ih zabavljala i ukaže novopečenim vlasnicima računara na neke odlične igre koje su propustili. Dobro razmislite pre nego što navedete nazive pet najboljih igara po vašem mišljenju. Kupon zalepite na dopisnicu ili razglednicu i pošaljite na adresu

Svet kompjutera
Za Game Top 25
Makedonska 31
11000 Beograd



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

U junskom broju „Sveta kompjutera" čekaće vas redovne mesečne top liste igara za Commodore 64, Amigu i PC kompatibilce kao i prvo izdanje Game Top 25.

Goran KRSMANOVIĆ

Na ovom kuponu napišite šifrom štampanim slovima imena pet omiljenih igara, nazive firmi koje su ih proizvele i tip (tipove) kompjutera za koji su proizvedene. Ukoliko ne želite da sečete broj, kupon možete fotokopirati.

br	Naziv igre	proizvođač	kompjuter
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Moje ime i prezime je ____________________

Imam ______ godina. Imam kompjuter ____________________

Consumer Electronics Show

Las Vegas, prestonica kocke, početkom ove godine bio je ponovo domaćin jednog od najvećih sajmova elektronike. Pored video rikordera, kamera i sličnih uređaja, prisutne su bile i velike softverske i hardverske kompanije.

Pripremio Aleksandar PETROVIĆ



Od prikazivanja gotovih igara važnija je bila demonstracija radnih verzija koje će kada se u toku godine pojave biti hitovi. Na softverskom tržištu najznačajnija je revolucija koju su stvorile CD igre drastičnom razlikom u kvalitetu u odnosu na obične igre.

Microprose

„Microprose" i „Paragon" imaju najviše planova za ovu godinu. U poslednjih nekoliko meseci objavili su GUNSHIP 2000, F-117A STEALTH FIGHTER, HYPERSPEED, CIVILIZATION i TWILIGHT 2000. Većini firmi to bi bilo dovoljno da se opuste i do kraja godine samo broje zaradu, ali ne i udarnicima u „Microprose"-u.

MANTIS je priča o napadu vanzemaljaca na Zemlju. Srećom ne u sadašnjosti. Iako da Zemljani imaju pristojno svemirsko oružje – XF5700 Experimental Space Fighter. Pored uništavanja neprijatelja koji nadiru u solarni sistem potrebno je boriti se na Zemlji sa verzermajorima koji su se uvukli u ljudska tela. Svi objekti će biti urađeni 3D filovanom vektorskom grafikom a verzija za 486 PC će imati 256 boja na VGA. Za specijalne vizuelne efekte zaslužni su programeri novog ogranka „Paragon Studios".

SPELLBOUND je priča o razmaženom princu i nema veze sa novim albumom Pole Abdul. Prabogatr kralj imao je Šonjavog sina jedinca. Na žalost odnekud se pojavio izvesni Grimnolin i ubio kralja. Na samrti otac reče sinu da mora spasiti krunu i uništiti Grimnolina. Princ mora da proputuje daleki put i na njegovom ostele junake da mu se priključe u borbi. Na dugom putovanju princ odrasta (i lik se menja!) upoznaje se sa crnom i belom magijom učeći da ih konstr. Izvođenje je P & C (point & click) sa lepom



Džojstik – bazuka

grafikom i digitalizovanim zvukom i govorom.

DARKLANDS je prva multikarakterna arkadna avantura iz „Microprose"-a. Iako da su se programeri naročito potrudili oko nje. Radnja se dešava u srednjovekovnoj Nemačkoj i da bi sve bilo što uverljivije dizajner igre je Arnold Hendrick, inače profesor istorije.

Naravno, „Microprose" najviše polaže na svoje simulacije letenja. **ATAC** je naziv emenčkih specijalnih jedinica koje su stvorene u bliskoj budućnosti za borbu protiv kralja droge u Južnoj Americi.

F-15 STRIKE EAGLE III trebalo bi da bude nešto fenomenalno su deći po impresivnom introu. Ostatak igre je još bio u razvojnoj fazi pa ga nije bilo moguće videti.

CONQUEST je nastavak COMMAND H. Q. Radili su ga isti programeri i logično veći je lepši i mogu igrati 4 igrača (preko modema ili dva povezana kompjutera).

WORLD CIRCUIT je simulacija Formule 1 rađene u 3D filovanoj grafici izgleda uredno i poseduje sve moderne ceke – usporen snimak iz više uglova, ulazak u boks 16 originalnih staza itd.

SEA ROGUE je interesantna erkedna avantura. Igrač može da bude u ulozi poznatog arheologa koji ide u potragu za potonulim brodovima kako bi pomogao nauci i istoriji. Može da bude i beskrupulozni lovac na blago sa ciljem da pronađe iste brodove ali da se ne njima obogati. Inače dokoni programeri su u ovu igru ubacili podatke o preko 200 stvarnih istorijskih olupina, na čelu sa Titanikom.

JONNY CRASH je još jedan ep o osvajanju kosmosa. Programeri su navodno otišli korak dalje od uobičajenih igara i napravili novi igrački sistem AI koji dozvoljava da se predmeti upotrebe na drugačiji način nego u dosadašnjim igrama. O tome nešto više u nekom od sledećih Bonus Levela. Verzija za PC će pojesti mnogo memorije na hard-disku i zahteva mašinu sa ber 16 MHz.

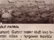
Džojstik–bazuka

Bitke za prevlast na 8-bitnom tržištu konzola trajale je nekoliko godina, i dobro ju je „Nintendo" sa Nintendo Entertainment Systemom. Nedavno je borba nastavljena sa 16-bitnim konzolama između Super Nintendo Entertainment Systema i Sega Genesisa. I za čudo u prvim mesecima prodaje Genesisu ide bolje. Žalo su u „Nintendo"-u morali brzo nešto da učine. Tako se pojavio Super Score 6 trenutno najnoviji hardverski proizvod u Americi.

U osnovi to je džojstik ali kakav! U obliku je bazuke, dugačak oko 50 cm i izgleda impresivno. Kao bazuku igrač postavlje Super Score 6 na rame. Na gornjem delu su dva nišana za preciznu paljbu i tasteri (obrtne brze paljbe, pauza



ENGAGE



MOLE PATROL

Cursor). Cursor taster služi kao laserski nišan i njegovim korišćenjem igrač vidi na ekranu crvenu tačkicu koja predstavlja kraj laserskog zraka. Ovaj laser ne može od se koristi u postojećim igrama, jer je tek sad izmišljen ali će se vero-

MANTIS



vatno uskoro pojaviti brdo pucačina u kojima će moći. Slično svetlosnom pištolju igrač usmerava elektronsku bazuku ka ekranu i uništava neprijatelje.

Postoje dve glavne tehničke prednosti SSS u odnosu na svetlosni pištolj. Prvo, ekran ne bljesne pri pucanju i, za razliku od pištolja koji su bili precizni na oko 2 cm, SSS je tačan skoro u piksel!

Uz bazuku se dobija i 6 igara: ENGAGE (3D avio–pucačina u kojoj treba uništavati pomahnitale lovce koji doleću), INTERCEPT (rakete lete sa desnog na levi kraj ekrana, treba ih uništiti u što većem broju), CONFRONT (futuristička verzija ENGAGE), BLASTRIS A (bazuka verzija TETRIS–a. Vrlo zanimo.), BLASTRIS 9 (klasični TETRIS) i MOLE PATROL (iz krateра izlaze simpatične gljdice s kojima treba komunicirati preko nišana).

Super Scope 6 je odličan uređaj. Prve igre nisu ništa specijalno, ali ce „Nintendo" sigurno intervenisati da većina pucačina podržava i bazuku. Cena $50.

Interplay

Na sajmu se pojavio i astronaut Edvin „Baz" Oldrin, jedan iz legendarne ekipe koja se prva spustila na Mesec. Držao je predavanja o istraživanju kosmosa i kosmičkim brodovima. Ne slučajno, pošto je to bila svojevrsna reklama za dolazeću igru firme „Interplay" – BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE. Cilj je ostvariti kosmički program spuštanja čoveka na Mesec pre ostalih Amerikanci. Moguće je regrutovati i testirati preko 100 astronauta, organizovati finansiranje misije, kao i špijunirati protivnike. Igra je vrlo studiozno urađena, između ostalog zahvaljujući i tehničkim savetima samog Oldrina.

Pored ove, prikazana je i igra THE TWO TOWERS, nastavak FELLOWSHIP OF THE RING. To je druga igra po romanu „Gospodar prstenova". Ovog puta treba proći u zemlje pod Sauronovom kontrolom, uz pomoć Sarumana, Goluma i ostalih.

Electronic Arts

Posetioci su se gurali na ovom štandu u nadi da će videti gotovu verziju MICHAEL JORDAN'S FLIGHT, ali nisu imali sreće. Prikazan je samo demo košarke „1 na 1" u kojem su svih šest igrača bili Džordani(?!). Naravno, ekipa na štandu je obećavala da će u finalnoj verziji igre igrači biti različiti, a da je ovo samo demonstracija brzine i izgleda.

Ako je to možda oneraspoložilo posetioce, CAR AND DRIVER simulacija vožnje sportskih automobila sigurno nije. Inače, igra je dobila naziv po poznatom auto–časopisu koji je obezbedio podatke o sledećim vozilima – Shelby Cobra, Ferrari 1957 Testarrosa, Corvette ZR1, Mercedes C11 IMSA prototip i sl. Pored raznolikog izgleda (spolja i iznutra) i mogućnosti kola, programeri „Electronic Arts Sports Network"–a uneli su 10 puteva modeliranih po USGS podacima, koji daju pravi osećaj krivina i neravnina na putu!


THE TWO TOWERS

Na štandu se mogla videti i „Electronic Arts"-ova igra o Šerloku Holmsu – THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL koja je vrlo slična „Icom" verziji, samo što je namenjena onima koji nemaju CD–ROM.

Pored igara, na „Electronic Arts" štandu mogle su se čuti novosti o firmi. Već nekoj kompaniji dodale su još tri programerske ekipe – „Broderbund", „Millenium", „Distinctive Software Inc." Ova poslednja ima 77 članova, i zaslužna je za hitove TEST DRIVE, HARDBALL, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, THE SIMPSONS, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE itd. Trip Hawkins, direktor „Electronic Arts", ovako je prokomentarisao taj potez: „Kako se marketinška strategija pomera na 16–bitne igre i eventualno na CD optički format, pobednička kompanija će biti ona sa najvećim i najboljim proizvodnim kapacitetom. Uveren sam da je Distinctive Software Inc. najbolja samostalna programerska kompanija na svetu i radujemo se kombinaciji kreativnosti Distinctive Software Inc. i uspešne organizacije Electronic Arts."


MICHAEL JORDAN'S FLIGHT


CAR AND DRIVER

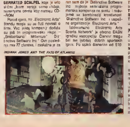
Istovremeno, „Electronic Arts Sports Network" je otvorio EASN igračku asocijaciju. Članovi mogu biti svi ljubitelji dobrih sportskih igara. Po uplati članarine od $10 nov član dobija EASN kačket, naočare za sunce, nalepnice, slike NBA igrača i još nekoliko sličnih sitnica. Pored toga, član EASN Players Association redovno će dobijati brošure za pomoć pri igranju sa datumima izlaska novih igara. Kontakt adresa: EASN Players Association, P.O. Box 7530, San Mateo, CA 94403.

Lucasfilm

Na štandu firme „LucasFilm" je, ako ništa drugo, bilo vrlo glasno. Najviše pažnje posvećeno je novom IMUSE muzičkom sistemu. Naime, kompjuter podešava muziku prema situaciji u igri. Efekat je impresivan, ali zahteva mnogo memorije, isključivo PC i neku od poznatih muzičkih kartica. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS smo najavili u redovnom broju SK. Samo da dodamo da poseduje preko 200 prostorija i da je prvi put upotrebljen Rotoscape efekat pri animaciji ljudskog lika. Programeri su digitalizovali svaki pokret stvarne osobe i uneli u kompjuter.

P–38 LIGHTNING, dodatni disk za SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE je već gotov, a uskoro bi trebalo da se pojave P–80 SHOOTING STAR, HE 162 SALAMANDER, DO 335 ARROW. Svi će imati Training, Historical misije, kao i Tour of Duty i Mission Builder opcije.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Psygnosis

Zadovoljni uspehom LEMMINGS–a, u „Psygnosis"–u su napravili sličnu arkadno–misaonu zavrzlamu TOMATOES. Cilj je prevesti paradajze preko ekrana prepunih zamki. Zadatak nije obavljen ako na cilj dođe kečap.

Da neko ne pomisli kako jedna od najpoznatijih firmi priprema samo „kuhinjske" igre, na štandu se mogla videti fantastična grafika u igri MICROCOSM: istraživanju unutrašnjosti ljudskog tela, u stilu FANTASTIC VOYAGE. Prikazana verzija je za CD–TV i za sada nije poznato za koja će još računara biti napravljena. A da se „Psygnosis" ozbiljno posvetio CD–TV–u, pokazuje i PLANETSIDE, koji bi trebalo

da bude mešavina OUTLAND i TOTAL RECALL. Na žalost, bilo je moguće videti samo impresivni intro.

PC zaštita

Nedavno smo pisali o Ocean"-ovom hardverskom ključu za Amigu koji mora biti utaknut u port da bi moglo da se igra. Nešto slično za PC prikazala je i firma „Leading Technology Products". Sigurnosni modul, ili Dongle kako se uopšteno zove, u verziji ove firme zove se Citadel. Softver na disketi koji se zaštićuje ne mora da se štiti od kopiranja, pošto iskopiran program ne može da radi bez Citadela. Uređaj se priključuje na paralelni printer port i ima 128 bajta memorije, što je sasvim dovoljno za podešavanje brojača konačnog iskorišćenja (konačenje programa može vremenski da se ograniči), slučajnu proveru, pa čak i opciju „samoubistvo" i sl. Na radost pirata širom sveta cena po komadu je 70-tak dolara.



3D miš

Konami

Pored CHAOS ENGINE koje je nastala saradnjom sa „Bitmap Brothers" kod „Konami"-ja bilo je moguće videti PLAN 9 FROM OUTER SPACE. Ljubitelji B-filmova biće oduševljeni. Od strane mnogih kritičara PLAN 9 FROM OUTER SPACE proglašen je za najgori film svih vremena! Glavnu ulogu igra Bela Lugoši, čuveni tumač Drakule, koji je umro pre kraja snimanja filma. Ali to nije sprečilo režisera da na krajnje komičan način pokuša da održi Lugošev lik tokom cele radnje. S obzirom na takav film i igra je čudna. Igrač treba da traži delove filma po svetu i zatim ih montira. Na opšte zadovoljstvo u igri će biti i digitalizovanih scena iz filma.

Na štandu firme „Konami" bile su prikazane i „spasene" igre „Microsoft"-a – LURE OF THE TEMPTRESS, REACH FOR THE SKIES i LEGEND.

Ogranak „Konami"-ja „Konami-Core" prikazao je NFL FOOTBALL, simulaciju američkog fudbala kao i kompjutersku verziju CHAMPIONS, popularne arkadne mašine sa grafikom u maniru stripa. Kompjuterska verzija je odlična, što nije čudo s obzirom da je rađena dve godine i da su je pravili isti autori originalnog automata.



Beetle Mouse

Kad mačka nema...

Sve više igara zahteva korišćenje miša, zato bi ozbiljniji igrači trebalo da nabave nekog specijalnog glodara. Recimo Beetle Mouse (buba-miš) je u osnovi standardni miš sa dva tastera, samo su oblik i boja napravljeni tako da miš podseća na neku bubicu. Autor je firma „Softworks Development Corp.", a cena $100.

Za one koji stvarno žele specijalnog miša, „Logitech" je pokazao 3D Mouse. Na radni sto se postavi specijalno postolje sa tri ultrazvučna odašiljača koji šalju kompjuteru podatke o položaju miša u prostoru. Tako je 3D miš moguće pomerati i u vazduhu i funkcionisaće! Naravno, dok neko ne napravi softver, moguće ga je koristiti i kao običan 400 dpi stoni miš. Cena nije trocifrena, već trocifrena, $500.



WORLD CIRCUIT



CHAMPIONS

Broderbund

Na standu ove firme uglavnom je bilo didaktičkih igara tipa „Bakica je pošla na pijacu..." iako da ćemo ih zaobići. Jedino zbog čega je vredelo poseliti Broderbund je CD verzija WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO. Tričavih 600 Mb više prostora za podatke u odnosu na disketu srećnicima će omogućiti da čuju 150 originalnih digitalizovanih muzika svake lokacije, 30 „raspričanih" likova itd. [...]

Origin

„Origin" ekipa bi trebalo da dobije nagradu za najduhovitiju prezentaciju. Svi na štandu mali su bedževe sa natpisom „We're SORRY We Missed Christmas" (Izvinjavamo se, propustili smo Božić) jer firma nije uspela da za Božićne praznike objavi igru ULTIMA VII. Pored toga, mogao se videti i impresivni demo za ULTIMA UNDERWORLDS, kao i STRIKE COMMANDER. Pričalo se nešto i o ULTIMA VII 1/2, posebnoj igri koja ne bi zahtevala granje ULTIMA VI ili ULTIMA VII.

Programer sam, tim se dičim

Evo anegdote koja se prepričavala po štandovima. Na jednom nedavno održanom nemačkom sajmu tri programera vodećih softverskih firmi izabrani su kao specijalni delegati. Jedne večeri rešiše da se malo provedu. Prvo su se dobro napili, a zatim najdoskani napuniti hotelske liftove stolicama iz hodnika! Pošto im to nije bilo dovoljno, krenuli su u diskoteku. Glomazni vratar na ulazu nije im dozvolio da uđu, pošto su sva trojica bila u farmerkama. Dok se jedan od programera raspravljao sa dotičnim Nemcem, druga dvojica su obišli iza ugla, skinuli farmerke i vratili se samo u gaćama. To bi verovatno nasmejalo većinu ljudi, ali ne i konzervativnog Nemca, čija je reakcija bila vrlo burna – premlatio je jadnog programera koji se raspravljao sa njim. Ali tu priči nije kraj. Dok su jednog odvukao do hotela da stavi led na razbijeni nos, ona dvojica su otišli do sobe, presvukli se u pantalone i ušli u diskoteku.

Simbol EASN igračke asocijacije

Icom

Možda do sada niste čuli za ovu firmu, ali njihova najnovija igra bila je jedna od najposećenijih na sajmu. SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE je napravljen za CD-ROM Macintosh i PC i izgleda fenomenalno. Stvarni likovi su „glumili" pred kamerama koje su ih digitalizovale i prenele u kompjuter. Do izražaja je došlo programersko umeće kompresije podataka, jer su na jedan CD smešteni preko 30 m

SHERLOCK HOLMES, CONSULTING DETECTIVE



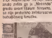
nula takve animacije! Naravno, u igri treba razrešiti ubistvo, a sa originalnom grafikom i zvukom vrlo je blizu gledanja TV-serije



Thor Aackerlund

Najbolji na svetu

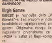
Pored poznatih ličnosti na sajmu je bila slika i pnika najboljeg „Nintendo" igrača na svetu. Ime mu je Thor Aackerlund ali nije nam poznato zašto ga je „Nintendo" nagradio ovom titulom. Naravno, niko se nije preterano zainteresovao za bubuljičavog fanatika.



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?

Virgin Games

GUEST je najnovije delo „Virgin Games"-a. I sa pravom je jedan od kandidata za najimpresivniji pristup igrama. Originalna verzija će biti napravljena prvenstveno za CD-ROM a zatim za flopi-kompjutere



ULTIMA VII

Horor igre ma koliko se programeri trudili nikada nisu mogle da uplaše kao dobar film. Zašto? U „Virgin Games"-u tvrde da je to pretežno zbog loše grafike i zvuka, ali su se pobrinuli da to isprave. Prve slike i demo iz GUEST-a deluju stvarno zastrašujuće ali treba ipak sačekati kompletnu igru

Bitmap Brothers

„Bitmap Brothers" je za nekoliko godina postala jedna od najpoznatijih softverskih firmi zahvaljujući hitovima XENON, SPEEDBALL i GODS. Prema novom ugovoru „Bitmap Brothers" radi sa gigantom „Konami", a prvi zajednički proizvod jeste igra CHAOS ENGINE

Eric Matthews jedan od „Bitmap braće" govori o putu firme do uspeha.

● Otkud naziv „Bitmap Braća". Da li ste vi stvarno braća?

Eric Matthews Nismo

● Pa, kako ste došli do tog naziva?

Eric Matthews Pre nekoliko godina tražili smo naziv za našu novu kompaniju. Tipični nazivi softverskih firmi bili su „nešto-soft" i smatrali smo da je to suviše kompjuterski orijentisano. Osim toga svi su bili toliko slični da ih je teško bilo razlikovati. Zato sam želeo da nađem naziv koji će biti zabavniji i koji ljudi neće zaboraviti.

Došao sam do „Bitmap Brothers" posle je bitmap kompjuterski izraz a „braća" se nekako samo zakačilo na kraju. Jednom od partnera u budućoj firmi sam rekao „Zvaćemo se Bitmap Brothers. Šta misliš?" Ovaj je odgovorio „Nikako! To je užasno ime, čovječe, ne možeš tako da nazoveš kompaniju." Rekao sam „U redu, smislićemo nešto drugo." Međutim on se javi posle nekoliko dana i kaže „Znaš ono ime... ne mogu da ga zaboravim, ne mogu da ga izbacim iz glave!" I tako je ime zadržali

Od početka je sa nazivom bilo. Kažemo ljudima telefonom kako se zove firma a oni će „Bitmap Brothers?" Ljudi često greše sa nazivom ali ga ne zaboravljaju. Mislim da je to zabavno. I ja... Čak i u našoj banci sve papire ... ime „Bitmap Brothers" (bit... znači luckasti)

● Ko su bili osnivači firme?

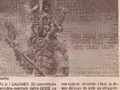
Eric Matthews Ja, Mike Montgomery i Steve Kelly. Steve i ja smo bili programeri i dizajnirali smo igre a Mike je bio zadužen za grafiku. Sada imamo oko ... ro ljudi

● Koliko dugo postoji „Bitmap Brothers"?

Eric Matthews Četri godine pod tim imenom ali radili smo i pre toga zajedno na raznim projektima. Mike je bio u „Virgin"-u a Steve u „Psion"-u. Radeći na istim projektima često smo se sretali. Ja bih radio grafiku neko bi programirao i ... I onda smo odlučili da sami dizajniramo igre a ne da radimo za druge ljude

● Jedna od vaših najpoznatijih igara je GODS. Ima mnogo interesantnih delova i ideja koje nisu uobičajene za takvu vrstu igara. Recimo, da se treba ubiti sve što se pojavljuje u igri. Šta je presudilo da bi se došlo do hita kao što je GODS?

Eric Matthews Prve igre bile je pucačina XENON a druga SPEEDBALL. Napravili smo potom i nastavke SPEEDBALL 2 i XENON 2



GODS

Tu je i CADAVER 3D izometrijska arkadna-avantura zatim GODS pa MAGIC POCKETS i poslednja osma je CHAOS ENGINE i treba da se pojavi na vaše kompjutere i konzole.

● Interesantno je kako pravite različite igre. SPEEDBALL 1 i 2 su futuristički sport, GODS je platformska, CHAOS ENGINE je u GAUNTLET stilu, XENON 1 i 2 su čiste pucačine. Da li postoji razlog što tako radite? Da vam ne bi dosadilo?

Eric Matthews Između ostalog. U prvo vreme su nas optuživali da suviše kopiramo postojeće igre. Zato smo započeli s mišlju „Uzećemo ono što je najbolje sa najboljih igračkih automata, sve ćemo pomešati i isprogramirati na dobar kompjuter." Sa tom strategijom smo počeli. Pored toga hteli smo da pravimo pucačinu i rodio se XENON

Za sledeći projekat smo ovako razmišljali „Nećemo ponovo da pravimo pucačinu, već simulaciju futurističkog sporta" i tako smo napravili SPEEDBALL.

Nikada se nismo trudili da radimo specijalnu vrstu igara. Zainteresovani smo za mešanje stilova. Recimo SPEEDBALL liči na fudbal i tako se igra, ali istovremeno liči i na arkadu jer ima takve elemente. Sa GODS je bilo ovako „Hajde da napravimo platformsku igru tako što ćemo uzeti najbolje elemente iz dosadašnjih, dodamo malo avanturističkog ukusa, rešavanje problema, multikarakterna ... itd."

Dakle nije bilo unapred određene strategije. Zapitali smo se „Koje igre volimo da igramo? Hajde da pravimo one koje bismo sami rado igrali." Imamo u ekipi ljude koji vole različite vrste igara i to pomaže jer dizajner može da im kaže „Napravi ono što bi sam želeo da igraš."

● To je definitivno i privuklo ljubitelje vaše firme jer ove je više kompanija naročito u SAD koje su orijentisane na samo jedan tip igara

Eric Matthews Trud da pomešamo najbolje elemente i ideje je doveo do toga da smo po mnogima napravili najbolje igre u toj kategoriji. Recimo GODS najbolja platformna igra, XENON 2 najbolja pucačina, SPEEDBALL 2 najbolja sportska futuristička

● Šta je sa CHAOS ENGINE? Kakva će to biti mešavina?

Eric Matthews U pucačinu GAUNTLET tipa ubacili smo tri glavna lika, svaki sa svojim karakteristikama i zadacima. Pored toga imali smo neke ideje za koje igrači kada ih vide kažu „Nikada ne bih pomislio da se tako nešto radi u ovakvoj vrsti igara." Recimo poučeni GODS uspehom, dali smo „veštačku inteligenciju" neprijateljima, što

POZAJMLJENI INTERVJU



je apsolutna nepoznanica pucačima. Svaki neprijatelj ima svoj tok misli i različito reaguje u zavisnosti od mesta, situacije i glavnog lika ne koji naiđe.

● **U GODS ste ubacili potpuno nove elemente. Recimo lopov koji zameni predmet na ekranu onim koji ima specifične je nagrade igraču zato što ga nije ubio. Da li to važi i za CHAOS ENGINE?**

Eric Matthews Da. Pre svega potrudili smo se da napravimo putanju u kojoj igrač neće znati šta ga sledeće čeka, pošto sam odlučuje o razvoju igre i to baš tokom putanja kojim da. Često igramo igre i kažemo „Oh znam šta će se sada dogoditi" ili „Zar baš moram ponovo da igram ovaj nivo?" Zato smo rešili da u našim igrama nije neophodno završiti sve ekrane da bi se došlo do kraja igre. Postoji mnogo različitih puteva, tako da će igrač biti zainteresovan da eksperimentiše a ne da večito pokušava da uništi jednu istu prepreku koja mu je na putu.

Dakle trudimo se da omogućimo igračima da eksperimentišu. U GODS smo recimo ubacili probleme koje treba rešiti kao i nekoliko rešenja za svaki, kako bi bilo interesantnije. Međutim, kada je igra bila gotova, dali smo je na proveru i igrači su došli u našu kancelariju i pokazivali nam svoja rešenja za pojedine probleme. Rešili bi problem na način koji mi uopšte nismo smislili. Bili smo iznenađeni. Kako bi je pošlo za rukom da preneseš bambu na treće, na četvrti nivo? Trebalo bi da je izgubiš!" Mislim da je to ono što ljudi vole.

● **Saradnja sa „Konami"-jem omogućava vam prodor na američko tržište. Kakve su razlike između evropskog i američkog tržišta?**

Eric Matthews U Americi su konzole najjače, zatim PC i malo Macintosh, Atari ST, Amiga koji se probijaju. U Evropi je Amiga najača, ST je bio vrlo jak i pre dve godine je bilo moguće prodati više igara za ST nego Amigu. Ali ljudi su odjednom počeli da govore „ST izumire, ST izumire". Vremenom su prodavci to prihvatili, zatim i proizvođači i eto, ST polako umire. To je šteta jer je ST dobra igračka mašina. GODS je originalno dizajniran za ST.

Amiga sada drži oko 50% tržišta, ST 25%, i ostatak su PC i Commodore 64. Bilo kako bilo, od prošle godine smo prestali da pravimo verzije igara za ST, iako smo probali SPEEDBALL 2 u istoj kolioni za Amigu i ST.

● **Šta misliš o proteklom Consumers Electronic Show-u u Las Vegasu?**

Eric Matthews Mislim da je bilo dobro interesantno. Bilo je par stvari za koje smatram da su stvarno dobre. Ali bilo je zamorno suviše kockanja.

● **Suviše kockanja?**

Eric Matthews Da, zaradili smo oko $500 na kartama. Bilo je zabavno. Naravno, i konačno, jer sada i Amerika počinje da otkriva našu firmu zahvaljujući „Konami"-ju.

● ***Da li vam „Konami" diktira ono što bi oni želeli da gravite, ili samo posreduju u prodaji vaših igara?***

Eric Matthews Mislim da će „Konami" probati da pregura našu reputaciju i na američko tržište. Jer u Evropi smo poznati. Igrači znaju kakav kvalitet mogu da očekuju od svake naše igre. Verovatno će to „Konami" pokušati da učini i



MAGIC POCKETS

sa Amerikom. Amerikanci igraju avanture i arkadne-avanture na svojim PC-jima. „Konami" će probati da stvori publiku koja će igrati naše pretežno akcione igre.

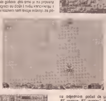
U principu „Konami" nam dopušta da radimo šta želimo. Kada završimo sa igrom, oni kažu da li im se dopada i da li će je objaviti. Za sada su uzeli sve. Pored toga, počeli smo da radimo verzije za konzole, što im je vrlo bitno. Imamo dobre ocene u Evropi i dobru prodaju, tako da nas „Konami" ni malo ne sputava.

● **Šta ste planirali posle CHAOS ENGINE?**

Eric Matthews Ne mogu da kažem.

● **Možeš li da otkriješ bar delić?**

Eric Matthews Imamo dve igre koje treba da se pojave u toku godine. Radimo na njima već 4–5 meseci, ali nikome ne pokazujemo slike ili nešto slično. Sve što mogu da kažem jeste da je idnja vrlo poznata. Ponovo smo uzeli nešto popularno i razmišljali šta možemo da popravimo i ubacimo. To je više novi pogled na tu vrstu igara, naročito ovu koju trenutno radim. Pored toga, ima dosta veze sa inteligencijom i ličnostima, ali ne u smislu GODS i CHAOS ENGINE. Prilično je drugačije. Mislim da će biti prijatno iznenađenje, ali neće biti gotova još 5–6 meseci. To je sve.



SPEEDBALL

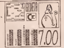


XENON

Priredio
Aleksandar PETROVIĆ
(Computer Game Review)

MOONTORC

Odgovor Commodoreovih programera na CONAN THE CIMMERIAN je MOONTORC! Tako bar kažu u reklami za ovu igru. Eh, te reklame.

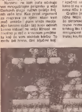


Princeza Lafena je kidnapovana a njen otmičar je niko drugi do Lord Darko, odnosno Dark Lord. Da biste je spasli potrebno je da na četiri nivoa sakupite sva tri dela mističnog Moontoru dregulja i odnesete ih jednom maniciu, odnosno Tolmenu (Tolmen).

Naravno, na tom putu očekuju vas mnogobrojne prepreke u vidu Darkovih slugu, ružnih bešilja željnih vaše krvi. Kao pravi argument za raspravu sa njima služe vam moć ankirče i puna vreća magije. Ako lakrano nađite što neće odmah besno kidisati na vašu ličnost, verovatno je reč o korisnom predmetu koji će vam olakšati borbu. To može biti hrana, čini, ključevi koji me otvaraju različito obojena vrata i kovčezi sa blagom koje koristite kako bi na obližnjem buvljaku kupili neku sliku. Tek da se nađe.

Grafika je može se reći simpatična. Ništa pretenciozno, ni previše skromno – zlatna sredina. Na ravno, nema ni govora o predenju krhkog lika koji vodite sa krinim Simanjancem, sve je to propaganda trulog kapitalizma.

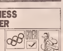
Nenad VASOVIĆ





GRAEME SOUNESS VECTOR SOCCER

Vest o novoj verziji fudbala pa još sa brzom vektorskom grafikom obećavala je nešto dobro. A sve se završilo kao u onoj pesmi „Riblje Čorbe" – „Prevara".



Prve morate da se pozabavite menijima za izbor igranja lige, pojedinačne utakmice za jednog ili dva jina igrača. Izmena detalja igre vremena igranja podižu igru.

Liga sadrži osam timova: Engleska, Škotsku, Francusku, Italiju, Nemačku, Brazil, Kamerun i Sovjetski Savez. To u stvari i nije prava liga jer se igre po kup sistemu, a parove određuje kompjuter.

Izmena detalja igre donosi razočaranje kada se utvrdi u čemu je suština ove opcije – da li će se igrači dalje od lopte videti ili ne, detalji kao što su mreže na golovima, komar zastavica, senka stadiona ili celokupan stadion. O standardnim opcijama kao što su izbor boje dresova i slično, nema ni govora.

Kada posle svih nameštanja krenete u igru dobićete prvo sliku terena iz ptičje perspektive. Treba da nameštite raspored svojih igrača, tako što uokvireni kvadrat dovede na igrača i držeći pucanje pomerite ga na mesto u formaciji. Posle prilično dugog vremena, na koje ne morate da uložite, čuje se sudijin zvuk i počinje igra.

Sama igra je priča za sebe. Igrači se jako grubo pomeraju i čini se kao da lete po terenu ne dodirujući zemlju. Odrediti smer pomeranja džojstika u datom trenutku prava je umetnost jer se vaša perspektive stalno pomera bez ikakvog uticaja ili kontrole. Tako vam je igrač čas dole, čas levo, čas sa strane, a vaš i protivnički gol se stalno menjaju. Je se na momente gubi predstava koji je čiji gol. Igrači koji su mešt daje od lopte ne iscrtavaju se neš nego vidite samo glave i telo. Loptu igrač nikad nema u nogama nego je ona uvek ispred, pa je tako da je jako teško napraviti neku finu. Kontrole izvođenja kornera je ni kakve, a prilikom nekoliko sati igranja potpisnik ovih redova nije uspeo da napravi prošten faul. Publika se čuje u retkim prilikama, a i tada je to pre rika jelena nego huk navijača.

Najlepše za kraj: igrači izgledaju kao da ih je ostalo dete od in godina. Glava je predstavljena krugom, telo pravougaonikom, a noge i ruke rombovima neproporcionalnim sa telom. Tako nešto za C-64 smeli bi se loženo grafikom, a za Amigu da ne pričamo. Ovo možda jeste početak razvoja vektorske grafike, ali rezultat je ispod svake kritike.

Rezime: nabavite poslednji data disk za KICK OFF 2 koji se zove GIANTS OF EUROPE i na kome se pored Bajerna, Intera, Reala i ostalih nalazi i Crvena zvezda i zaboravite se a GRAEME SOUNESS VECTOR SOCCER prepustite zaboravu što pre.

Tomislav NIKOLIĆ

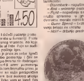
LEGACY OF THE ANCIENTS

Pre hiljade i hiljade godina veliki čarobnjaci su se okupili i ujedinili svoje moći u magični pergament zvan Compendium Maduum, potom su se međusobno pobili jer je svaki hteo da se dokopa pergamenta. Znajući kakvo zlo donosi taj magični pergament, odlučujete da ga uništite.



Opcije birate tako što duže držite dugme dok one ne pozute. Potom ih menjate sa gore i dole. Te opcije su:

– *Armour* – stavljanje oklopa na telo
– *Climb* – Penjanje i spuštanje u tamnicama
– *Disembark* – napuštanje vozila
– *End* – snimanje pozicija
– *Fight* – napadanje samo ako je oružje spremno, u gradovima i dvorcima morate odrediti i smer
– *Game Speed* – brzina zadržavanja teksta na ekranu
– *Hold* – držanje predmeta
– *Inventory* – inventar
– *Leave* – napuštanje grada. Kad otkriju da ste ubili ili opljačkali nekog, ova opcija ne radi
– *Magic* – korišćenje magija
– *Open* – otvaranje predmeta i vrata
– *Pass* – prolazak bez preduzimanja ikakve akcije
– *Rob* – pljačkanje. Možete ukrasti opremu, hranu i pare
– *Speak* – razgovor. Morate biti u neposrednoj blizini osoba sa kojom želite da razgovarate. U divljini možete da pregovarate sa mirnim čudovištima
– *Take* – uzimanje predmeta
– *Use* – korišćenje predmeta koji držite
– *Weapon* – pripremanje oružja
– *Xamine* – Istraživanje i dobijanje podataka o mestu gde se nalazite. U tamnicama vam omogućava da otkrijete skrivene zamke



U gradovima se nalaze razni objekti:

Banka u kojoj možete da ulažete novac i da dobijate kamatu.

Fizioterapeuti obnavljaju energiju (Hit Points)

Konkernica – konkanjem zaredujete pare

Otkupljivan otkupljnje oruzja i oklopa. Conkanjem postizete veće cene ali vam je za uspeh potreban „Charm"

Pozajmljivačka agencija – pozajmljuju novac ali traže da im vratite uz kamatu

Prodavnica hrane – pored hrane nudi vam i posao poštara.

Prodavnica opreme prodaje čamce i opremu za penjanje

Prodavnice magije prodaju magije različite namene. Magic Flame i Fireball imaju svuda primenu. Na tudi: Spell, Psycho Strength i Kill Flash se koriste samo u tamnicama, a Seek Spell vas prebacuje u muzej

Prodavnice oružja i oklopa nude najsavršenija oružja i oklope a te kade ih i otkupljuju

poserate i da veoma brzo menjate opcije. Brzo pobegnite iz grada opcijom Leave. Sada idite u grad u koji treba da donesete poštu. Po što odnesete prodavcu hrane i dobicete pare. Nadite prodavnicu oružja i kupite Great Knife. U prodavnici oklopa kupite Great Stud ded Hide. Pri izlasku iz grada opljačkajte pozajmljivača novca ili prodavca hrane, ali ne i banku jer vas vojnici odmah napadaju. Ponovo ndite u grad i primite poštu da odnesete u drugi grad

Na putu ka drugom gradu ubijaj te čudovišta Sa Farmers, Bandits, Pixies, Stinkers, Eelon Warriors i Huggyns možete ostalo ignorisati i kupiti hranu, oružje, oklop, Fire Flails i najvažnije muzejske novčiće koji vam omogućavaju da idete u druge svetove. U gradovima gde imaju trening škole obavezno hrane



Prorok vam daje korisne informacije

Trening škole – vežbanjem povećavate Endurance i Dexterity sposobnosti

Početak igre je u muzeju. Nadite vitrinu na kojoj piše "Welcome". Ispitajte je (Xamine). Tajni prolaz se otvorio. Lutanjem kroz mnoštvo hodnika naići ćete na izlog „Ferretin". Ispitivanjem saznajete da je to izvor zvola, da je nestao da liče kada je neko ikreo taku. Zamoliće vas da ga nađete a zauzvrat je ponuđena nagrada. Prihvatite i dobićete 100 zlatnika.

Sada nadite izlog sa natpisom "Thornberry". Uložite jedan zadnji novčić i naći ćete se u tom gradu. U toku putovanja dobićete 300 zlatnika. U gradu kupite opremu za penjanje, nađite prodavca hrane i tu kupite hranu za jedan dan. Prodavac će vam ponuditi posao da odnesete poštu u neki grad. Čim prihvatite, ubijte ga i opljačkajte 2–3 puta. Pri pljački je važno da se ne

mijte tako da vam Endurance i Dexterity budu najmanje na 35. Kada sakupite dosta novca stavite ga u banku. Čim sakupite 10.000 zlatnika podignite ih i idite u grad Mazelton gde nakupujte Magic Flame i Fire Bolla u Magic Shopu. Sa tom magijom napadnite Thornberry. To banku. Sve vojnike ubijte sa Magic Flame i uđite u banku. Dođite do trezora i opljačkajte ga, opljačkajte i bankara. I sve ostale građane, a zatim ih možete ubiti nekim oružjem npr. Leaded Club

Kako igra napreduje pojavljivaće se druga oružja i drugi oklop. Iz Thornberryja idite u Mazelton i nakupujte se magije (samo Magic Flame i Fire Boll). Raznosite poštu i stavljajte pare u banku. Do sada biste već morali skupiti tri šarna i tri lopazna novčića za muzej. Idite u muzej (najlakše magijom Seek Spell) i nađite vitrinu „Herb of Life". Pogledajte vitrinu i pojaviće vode kad vam ga ponude. Sada brzo idite u Big Rapids i nakupujte se kod

travarapošte Healing Herbs (40 komada). Sada ste spremni da napadnete dvorac. Zato idite u Allerville i kupite čamac. Čamcem idite do dvorca

U dvorcu pridite jednom od stražara i ubijte ga magijom. Stražari će vas napasti, a vi ih sve pobijte. Kad vam nestane Magic Flame koristite Fire Boll. Otvarajte sve kovčege, a njima ćete naći pravo malo bogatstvo. Nadite sada tajni prolaz (malo udubljenje na zidu), prođite kroz njega i idite gore. Tu ćete ako prođete kroz tajni hodnik, naići na kovčeg sa lišom (onom koju muzej traži). U gornjem levom uglu dvorca naći ćete kovčeg sa kamenim ključem. Njim otvorite vrata kod prvog tajnog prolaza i uzmite nemo za nevidljivost. Hodnik koji se nalazi dole od kovčega u kome je bio kameni ključ, ima sa svoje leve strane vrata. Otvorite ih i od Casandre uzmite Charm. Protvarajte sva preostala vrata i izađite iz dvorca

U gradu Mazeltonu obnovite Magic Flame i Fire Boll, a kupite i 20 Kill Flash, desetak Seek Spell i Psycho Strength jer će vam trebati u tamnici. Obnovite energiju i Healing Herbs. Kupite u oružarnici Superb Staff, a u prodavnici oklopa kupite Superb Double Mail, a ako nemaju taj oklop kupite Shoddy Ring Mail. Idite u muzej i pandajte

ovet vetini sa natpisom „Fountain". Kao nagradu ćete dobiti Charm

U vitrini „Pirate's Lair" prihvatite da idete na to ostrvo i kad se pojavite na njima idite gore u Eagles Hollow. U tom gradu obnovite energiju, kupite čamac i opljačkajte prodavca hrane. Izađite iz grada i idite u namec. Ciplovite zapaden na ostrvo sa tamnicom. Uđite u nju i idite spiralnim hodnikom. Kovčezi u sebi sadrže blago, a plave kutije energiju. Plava kutija na trećem spratu ima kompas koji obavezno uzmite.

Čuvajte se skrivenih zamki koje otkrivate opcijom Xamine. Čudovišta najradije ubijajte oružjem jer je magija strašno potrebna pri izlazu iz tamnice. Dok se ne spustite do 25. sprata čudovišta će biti miroljubiva. Usput ćete dobiti mnoge korisne predmete, a na samom dnu tamnice naći ćete sefe. Taj sef ćete iskoristiti u muzeju kad izađete iz tamnice. Uskoro ćete saznati da izvesni Warford poseduje Compendium. Od proroka ćete dobiti informaciju da samo 4 dragulja mogu da uniše Compendium

I tu je kraj našeg teksta. Načemu vam otkriti kraj igre, jer želimo da i sami osetite više blato pod nogama hladan vetar pa licu, zar ne ba

Aleksandar i Predrag GLUMAC

CRUISE FOR A CORPSE



Upoznavanje sa detaljnijim sadržajem igre potražite u SK 12/91. Pr. trku za ubicom počinjete njutru u 8.00 sati na brodu. Misteriju morate rešiti najkasnije od 19.00 sati kad brod stiže na svoje odredište

8.00 – Razgledajte sobu u kojoj ste bili onesvešćeni. Primetićete zguzvani papirić pored prevrnute pepeljare na podu. Odmotajte ga i pročitajte

8.10 – Skoknite do bara i barmenu predajte pronađeni list ć

8.20 – Prinjiv po prilodi barmen vam daje knjigu koju je zaboravio otac Fabijani. U njoj pronalazite pismo. Pošto pročitajte, nakon toga idite u susednu prostoriju, u čitaonicu i razgovarajte sa Tomom

8.30 – Iskoristite odsustvo oca Fabijanija iz njegove kabine i otvorite njegov kofer (levi). Gle iznenađenja, otac Fabijani je profesionalni kockar! Vratite sve na svoje mesto da se ne vidi da ste bili unutra i tu tanj

8.40 – Ne pokušavajte Suzanu. Obožavate žene koje puno piju i još više pevaju

8.50 – Siđite sa palube do Dafni na kadina. Otvorite vrata duz kreveta. Posmatrajte scenu u zatim će pitaje Julia. On je Dafnin momak bar se nadi.

9.00 – U trpezariji dajte ocu Fabijanu njegovu knjigu i razgovarajte



sa njim. Ovi razgovori su neophodni jer uvek saznajete nešto novo što vas približava rešenju ove misterije.

9.10 – Vratite se u čitaonicu. Ispod tele(?)e na kojoj je sebeo Tom pomeričujete nad paper. Uzmite ga.

9.20 – Uđite u Tomovu kabinu i razgovarajte sa njim. Prvenstveno o pronađenom papiru. Iako strašno ga počinje unmirati vaše ispitivanje.

9.30 – Ušli ste u bar da malo osvežite grlo. Za šankom zatičete Suzanu koja medilira nad casom žestokog pića. Evo prilike da se dođe do neke nove informacije.

9.40 – Kabinu delite sa Julom. Iz razgovora sa njim saznajete zanim



ljive podatke o Suzani i oou Fabijanu.

9.50 – Otac Fabijan još uvek doručkuje. Sa njim razgovarajte o Suzani.

10.00 – U svojoj kabini pokupite ključ sa poda.

10.10 – U Nikosovoj kancelariji upotrebite taj ključ i otvorite ormar. Pronaći ćete kutiju sa dijamantskom ogrlicom. Otvorite je i pogledajte desni kraj ogrtača gde se nalazi pečat.

10.20 – Iz istog ormana uzmite Touch You notes. Zatvorite orman.

10.30 – U trpezariji iz fioke uzmite Engagement invitation jer je uo smrću otac Fabijan konačno završio sa doručkom.

10.40 – Krenite ka palubi iz pravca Dafnine kabine. Uključićete Toma i Rebeku zagrljene na palubi.

10.50 – Idite u Hektorovu kabinu i razgovarajte sa njim. Toma ćete pronaći u čitaonici. Ispitujte i njega malo detaljnije. Suzanu nalazite na njenom omiljenom mestu – u baru. Još uvek upražnjava duboku meditaciju. Posle razgovora sa njom krenite ka Fabijanovoj kabini i kucajte na vrata. Po pozivu uđite unutra. Otac Fabijan hladi noge u lavoru i uz baš odvratnu vatrom posetom. Ispitujte ga detaljno.

11.00 – U svojoj kabini razgovarajte sa Julom. Reći će par zanimljivih stvari.

11.10 – Vreme je da se upoznate sa Dikom. Njega nalazite u hodniku podpalube. Nije pričljiv.

11.20 – Ne gubeći vreme idite u perionicu i pronađite mantiljcu u korpi za veš. Otvorite ga i pogledaj te sliku.

11.30 – Ponovo ste u čitaonici. Sa Tomom razgovarajte o medaljonu.

11.40 – Uđite bez kucanja u Suzaninu kabinu. Dafne zatičete mrtvu pijanu na krevetu. Nije ni svesna da ste ušli unutra. Otvorite Suzanin orman (levi) i u tašni među kozmetikom naići će te na recept koji uzmite.

11.50 – U baru, dok ne dođe barmen, pokupite čašu i flašu sa viskijem.

12.00 – Suzana posmatra pučinu. Nije uzmi(?) raspoložena za razgovor, ipak neki ne može odbiti.

12.10 – Suzanu pitajte o receptu i tetki Agnes.

12.20 – Tom je još uvek u čitaonici. Nabavio je stari kompjuter. Svela kompjutera" i nab ... mrda. Glavna tema razgovora sa njim neka bude tetka Agnes. Ponovo posetite oca Fabijana u njegovoj kabini i uk... te da vam ispriča celu priču o Agnesinom sinu. Ipak, on još uvek hladi noge.

12.30 – Idite do Rebekine kabine (ne preko mape) i provirite kroz prozor. Stigli ste na vreme da čujete zanimljiv razgovor između Rebeke i Toma.

12.40 – Otvorite Dafnin orman i pronađite časopis o Rebekinom suđenju.

12.50 – Pošto niko ne odgovara na vaše kucanje, uđite u Rebekinu kabinu. Rebeka vas potcenjivački posmatra. Ispitujte je detaljno. Na palubi se odmara Roza, Tomova žena. Razgovarajte o svemu. Mozaik se polako sklapa.

13.00 – Sa Dafne razgovarajte u njenoj kabini.

13.10 – Pošto otac Fabijan više ne hladi noge u lavoru, uđite unutra. Iz njegovog ormana uzmite džepni sat.

13.20 – Julo se može lako. Neu gubi posmatra pučinu. Ispitujte ga o Fabijanovom džepnom satu.

13.30 – Iz razgovora sa Hektorom drži će te do informacije o Dafninoj majci. Suzana je u baru. Glavna tema razgovora sa njom je Roza. Sa ocem Fabijanom razgovarajte u vezi tetke Agnes (ako na vreme ne pomen detaljno razgovarajte sa Dafne i sa Rebekom).

13.40 – Detektivski njuh vas ponovo dovlači u perionicu gde pronalazite mali ključ u sanji. Sledi razgovor sa Hektorom i ocem Fabijanom.

13.50 – Roza je na palubi ostavila svoju korpu. Pretražite je. Pronaći ćete porudžbenicu za pištolj.

14.00 – Ispitujte detaljno Rozu za ovu porudžbenicu.

14.10 – U Tomovoj kabini pretražite orman sve dok ne pronađete pismo.

14.20 – 14.50 – Budite na palubi. Suzana pada u more. Što pre joj bacite gumu za spasavanje (desno). Pošto je izvukla živu glavu i praktično se uverila da je viski bolji od slane vode ali muti um, ovo otrežnjenje ju je navelo na pomisao da je neko želi ubiti. Pregledajući ogradu u to se i sami uveravate.

15.00 – Suzana vas šalje u svoju kabinu po tašnu. Kabinu zatičete u haosu. Neko je temeljito preturao stvari.

15.10 – Na podu zajedno sa ostalim razbacanim stvarima je muzička kutija. Uzmite je.

15.20 – Uz pomoć malog ključa pronađenog u perionici navijte kutiju. Balerina počinje svoj ples. U toku plesa zaustavite joj ruke od gore rukom i ponovo navijte ključ. Otvara se tajna pregrada u kojoj pronalazite pismo.

15.30 – Budite sad u baru. Kapetan će vas zvati na palubu.

15.40 – Rebeka ima nameru da pođe u ... ali je u tome sprečava Dafne udarajući je torbom po glavi. Pokupite Dafninu torbu.

15.50 – Vratite Dafni torbu i naterajte je da vam priča o tetka Agnesinom nasledstvu.

16.00 – Šetajte pored kabina. Dok prolazite pored Fabijanove kabine, on vas poziva na razgovor iz kojeg saznajete ko... on sumnja da je ubica. Iako ovo će ... deset ti i kad prolazite pored Rozine, Dafnine i Rebekine kabine. Da bi vas oni ont zvali na razgovor bitno je iz kog pravca dolazite pored određenoj kabini.

16.10 – Detaljno ispitujte Rebeku a posle Dika.

16.20 – Sa Suzanom razgovarajte u vezi Roze i Dafne. U vašoj kabini naći ćete Hektorove ... Uzmite je.

16.30 – Ne gubeći ni trenutka vreme ali zatim u Hektorovu kabinu ali prekasno. On izdiše.

16.40 – Idite u kuhinju i pokupite otvarač za konzerve. Pozovite lift i spustite se u utrobu broda. Tu pokupite polugu i pomoću nje razvalite dasku sa leve strane. Pronaći ćete film. Takođe pomoću poluge otvorite sanduk sa desne strane i iz njega izvadite konzervu. Konzervu otvorite otvaračem kojeg ste pokupili u kuhinji i pronaći ćete bombu.

16.50 – Ispred Hektorove kabine sa kante pokupite sapun.

17.00 – U čitaonici se nalazi projektor u koji ubacujete film. Uz pomoć šrafcigera namestite sliku dugmetom i startujete ga. Videćete zanimljiv film.

17.10 – Dafne vas čeka u hodniku podpalube pored statue i daje vam poruku od Suzane.

17.20 – Do Suzane ipak stižete prekasno. Pronalazite njeno mrtvo telo. Pregledajte ga.

17.30 – Iz kapetanove sobe uzmite knjigu sa police. Pregledajući knjigu nalazite šifru (INCAL).

17.40 – Siđite dole u Nikosovu kancelariju i ubacite knjigu koja ... Poređajte ih po redosledu INCAL, da bi se otvorio tajni prolaz.

17.50 – Sapun koji se nalazi na lavabou u WC-u ubacite u tajni prolaz (THROW SOAP). Sapun pokupite ranije, uz... kad ... se time ne može vreme.

18.00 – Mornar koji se spremao da vas ubije sad leži onesvešćen. Ne gubite vreme, pretražite ga.

18.10 – Pokupite lutkicu sa sanduka. Takođe pregledajte poster i zapamtite ime.

18.20 – Dafni pokažite lutkicu. Nakon emocija je prepoznaje i ona će vam ispričati priču od pesadnog ... za otkrivanje ubice.

18.30 – Kapetan javlja da se brod sprema za pristajanje. Skupite sve putnike na jednom mestu. Sad su svi tu: Dafne, Julo, Dik, Rebeka, Roza, Tom, otac Fabijan. Jedan od njih je ubica. Vaše je da uperite prst na pravu osobu.

Ova avantura vas sigurno asocira na neponovljivog i briljantnog Herkula Poaroa. Divno je makar na kratko osetiti njegov duh dok prst polako klizi od jedne do druge osumnjičene osobe. A one kao hipnotisane prate pokret vaše ruke.

Treba napomenuti da se igra završava i ako ne pogodite ko je ubica. U tom slučaju optužena osoba se garantovano kraći ... je nevina, a potom ćete videti njenu dalju sudbinu (uzmimo oca Fabijana, za primer ... zauvek ostavlja mantiju i daje se u unosniji i uzbudljiviji biznis – kockanje).

Posle dugog igranja može se desiti da se program blokira „iz čista mira". Zbog toga preporučujemo često snimanje statusa (klik na oba dugmeta miša). ■

Dejan MANOJLOVIĆ
Mirin GAŠPAR

PROJECT X

„Team 17" se kao i obično potrudio da privuče sve ljubitelje pucača na svojom novom igrom PROJECT X. U gornjem i donjem delu ekrana nalaze se podaci o oružju i poenima tako da je gotovo ceo ekran predviđen za igru.

Kada počnete shvatićete da ovu igru čini drugačijom od ostalih. To je jako kvalitetna grafika i zvučne efekti. Dok brodić prolazi pokraj planete slične Venusi i drugim sprajtovima iz ALIEN BREED-a (podsetimo se da je „Team 17" izdao i ovu igru), kompjuter će vas digitalizovanim glasom obaveštavati kada dolaze neprijatelji ili koje vam je oružje na raspolaganju. Tokom igre ekran se skroluje ujednačenom brzinom sleva udesno, a vi



možete skrolovati ekran malo gore ili malo dole. Neprijatelji su raznovrsni isto kao i vaš arsenal oružja.

Oružja su obična: ... laser, plazma-laser, plamene topte, projektil, neuništivost pucanja u ... nu... Plazma-laser je najmoćniji i može se najduže poboljšavati

Oružje možete pojačavati skup ljajući slova „P" koje ostavljaju neprijateljski brodovi kad ih nasbite. Savetujemo da ne ekrann na bude više od tri „P" jer ako nbijete ostale neprijatelje četvrto „P" se neće pojaviti.

U donjem delu ekrana, pored oružja stoji reč „Build". Ta opcija omogućuje vam da, ako nemate auto-fire, pucate brže i jače. Igra staje na četiri diskete i sastavljena je od šest dugih i raznovrsnih nivoa, ali je mnogo imati samo visenkl najmanje 1 Mb.

Igor DRLIĆ
Nemanja STANKOVIĆ



METAL MUTANT



METAL MUTANT stiže iz poznate francuske kuće „Silmarils" koja se već dokazala izvanim ostvarenjem – igrom COLORADO. Fantastična grafika, odlični zvučni efekti, glatka animacija i avanturistički duh obećavaju dobru zabavu uz METAL MUTANT.

Igra se odvija u horizontali pokrećete lik koji šutiranjem (pucanje + dole) može poprimiti tri oblika: kiborg, dinosaurus i metl robot nalik na tenk. Svaki od ovih likova obavlja određene specifične radnje. Tako kiborg, na primer, jedini može da skače i zabacuje kuku, da se priključi na kompjuter ili dopunjava energiju. Sakupljanjem i instaliranjem novih oružja dobijate nove udarce. Kada pokupite neki novi predmet, u donjem desnom uglu pojaviće se način njegovog korišćenja.

Igru počinjete u močvari. Krećite se desno, skupljajte razne dodatke na koje nailazite i ubijajte čudovišta koja vas napadaju. Pojedina stvorenja se mogu ubiti samo pojedinim likovima. Za neke protivnike najkorisniji je dinosaurus. Na sledeći ekran možete preći tek kad u donjem delu ekrana dobijete poruku Passage Active.

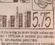
Posle nekoliko ekrana stići ćete na čistinu gde je u vazduhu svemirski brod. Ne treba ga uništavati jer se preko njega može napuniti energija i snimiti pozicija. Kiborgom stanite ispod njega i povucite džojstik koso-dole uz pucanje. Poseban prepreku u močvari predstavlja živo biće koje momentalno oduzima život. Posle uništavanja dinosaurusovim plamenom, a kornica tenkom. Probijajući se na desnu stranu doći ćete do vode u kojoj pliva ogromna riba. Skočite joj na leđa i ona vas prebacuje na sledeći ekran.

Roboti sa torpedima pucaće sa mnom u leđa: uzmite im torpeda i spustite se ekran niže. Tu osobe ćete sebi prolaz u zgradu i probijte se desno. U zgradi postoji 4 sprata a na svakom je potrebno nešto uraditi. Na kompjuteru na ulazu u lift odaberite pretposlednji broj i dobićete lader. Sad na njemu pazite da se ne nađete na istom spratu gde je i čuvar nivoa, jer će vas on uništiti. Na prvom spratu pođite gore uz pomoć kuke, pa idite desno. Tu ćete dobiti posebno oružje za dinosaurusa nekih vrsta metalne mrve. Upotrebite je na pretposlednjem spratu da biste došli do kompjutera gde ćete dobiti štit za dinosaurusa.

Posle toga idite do centralnog kompjutera koji se nalazi na poslednjem spratu. Tu nađite Sale Eatomatic i uz pomoć teleporta vratite se u lift. Sačekajte da se čuvar pojavi u prizemlju, idite tamo i pretvorite se u dinosaurusa. Izađite iz lifta na levu stranu, uključite štit i uz pomoć mrve pritisnite dugme u levom gornjem uglu. Pod će se otvoriti i glavni čuvar će pomaliti. Krenite desno od kompjutera i otvorite prolaz u sledeći ...

Darko i Draško DRAŠKOVIĆ

HYDRA



Nalazimo se na začetku 21. veka. Teroristička organizacija koju predvodi izvesni Senka preuzela je kontrolu nad svim vodenim vazdušnim i kopnenim putevima, i niko ne može da im se suprotstavi.

Međutim, važna pošiljka cuklin kovanih blajbingera treba da se prenese sa jednog na drugi kraj sveta i šef je odabrao baš vas. Zašto? Pa, možda je nešto naslo o onom događaju sa njegovom ženom na poslednjem prijemu... ili mu je brbljiva sekretarica ispričala za diplomatski protest? A možda je svemu krivo ono kad mu je vaš veral Fido „zalio" nogu?

Naravno, ovih par redova ima svrhu samo da vas zabavi i nemi ovaj tekst dužim, kako bi bio više plaćen. Jasno vam je da je osnovni cilj igre HYDRA pobiti što više objekata koji se kreću ekranom. Sve se dešava na vodi, kako bi se haje bi ideja zavila u novo ruho. Ali kako je i ovo u tol priori kraju ostao gotako i HYDRA u suštini predstavlja vrlo siromašan proizvod.

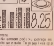
Siromašan proizvod i u pogledu grafike – utisak kretanja vode je potpuno zanemaren. Kad bi neko jednostavniji auto-moto simulaciju stavio plavu boju puta dobili bismo isti efekat. Sprajtovi su ružni, sitni i jadni, a što je najgore, toliko sitni da ne svom prin teško razlikujete „dobro" i „loše".

Nenad VASOVIĆ





LA FETICHE MAYA



U novom „Silmarils"-ovom čedu potrebno je uz dosta razmišljanja i logičkog zaključivanja doći do legendarnog blaga plemena Maja. U igru je odlično ridoptan arkadni karakter, pa nema je „Silmarils" i poznat.

Grafika i zvuk su za nijansu slabiji nego u igrama COLORADO, METAL MUTANTS ili TARGHAN, ali su sasvim zadovoljavajući. Tu je i novost da poziciju možete snimiti kad hoćete, a ne samo na određenom mestu kao u ostalim igrama ove firme. U donjem delu ekrana su komande tipa uzmi, ostavi itd. koje koristite pritiskom na funkcijske tastere.

Na samom početku potrage nalazite se u selu. Tu je još i vaš drug kao i ulaz u kucu. Kod trgovca kupujete hranu, prvu pomoć, kišob...

ran. Potrudio sam da osim neophodnih kupite što vas naizgled nepotrebnih stvari koje kasnije možete kod urođenika zameniti za korisne predmete. Po izlasku iz prodavnice čeka vas prvi protivnik: odnosno jedan od konkurenata u potrazi za blagom. Možete ga uzdrmati (pucanje + gore) a može se desiti i da on sedne u svoje vozilo i odmagli. Zato se i vi smestite u džip pa za njim.



Deo koji sledi je vrhunski urađena simulacija vožnje. Put vidite iz kabine. Prođite se kroz džunglu prepunu kamenja i drveća. Animacija koja stvara utisak brzine je odlična. Možete naići na drugi džip, potrudite se da ga prestignete. Put se na mnogo mesta račva, pa će vam biti potrebno dosta vremena da sve ispitate. Jedan pogrešan zaokret, provalija, i igra počinje od početka. Preko nekih provalija pružaju se drveni mostovi i prelaz preko njih je zaista lepo urađen.

Džip služi da bi se došlo do udaljenih sela i hramova, gde se igra vraća na prvobitni izgled. U hramovima se čuvaju zmije. Svi tekstovi u igri su na francuskom, što donekle smeta. ┘

DYLAN DOG



Prikaz ove igre bio je u SK 3/92 a sada sво i rešenje. Sa starta krenite levo i pokupite nož iz kuhinje uzmite ga u ruke pa krenite dalje. Na 7. ekranu pokupite video kasetu i energiju. Na 13. ekranu popnite se platformicama i uđite u gornja vrata. Na 15. ekranu ubacite kasetu u plejer i nakon što ludak stane za davljen sadržajem ubijte ga jednim udarcem.

Iza zavese pojaviće se devojka i obavestiti vas o udubljenju u obliku pauka. Vratite se istim putem na 4. ekran i uđite kroz vrata na 16. ekran. U sledećem ekranu ponovo idite kroz vrata i produžite levo do 24. ekrana, ponovo idite kroz vrata i iz WC-a na 26. ekranu pokupite ključ. Na 27. ekranu otključajte vrata, u sledećoj prostoriji pucajte u mrežu i pokupite drugi ključ. Idite desno do dizalice na 20. ekranu i pritisnite dugme u udubljenju u obliku pauka. Nakon što se vrata otvore spustite se u tamnicu.

Pripazite se pacova i velikih rupa koje nemilosrdno otsaju energiju. Iz ugla na 5. ekranu pokupite kockasti ključ, pa se vratite na start. Idite na 5. ekran, popnite se platformicama i prođite kroz vrata. Krenite desno i na 19. ekranu pištoljem ubijte ludaka. Iza zapreke izaći će još jedan od preživelih postaju od kojeg ćete saznati da je ruke statue pokretna. Idite desno i na sledećem ekranu preskočite rupu i pokupite mač.

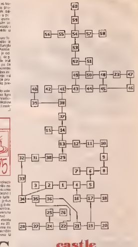
Ukoliko nemate dovoljnu meste bacite nož i prvi ključ. Idite na 21. ekran, popnite se stepenicama na sledeći ekran. Sa wce preskočite ludaka ispod i produžite desno. U sledećem ekranu popnite se platformicama i vratite se na prethodni. Pokrenite ruku statue i ispod ludaka otvoriće se rupa u koju će on propasti. Idite desno i na 28. ekranu drugim ključem otključajte velika gvozdena vrata i uđite unutra.

Na 28. ekranu popnite se stepenicama i pređite na sledeći ekran. Frankenštajn lupu i spustite se na platformicu iznad lutke o kojem je pričao zatvorenik iz 22. ekrana. Sačekajte da čuvar ode do zida i skočite dole, aktivirajte oko lutke i pokretne trake će prepoloviti čuvara. Pokupite prevougaon ključ pa krenite nazad.

U zamku preko vrata na 21. ekranu pređite na 36. Upucajte čoveka i od sakrivenog gdale saznaćete o kepiji sa okovanim čovekom. Idite na 37. ekran i otključajte vrata kosnalim ključem. Idite levo i preko vrata na 39. ekranu idite na 40. Čuvaru razdaje glavu trijagom koju ste mu prethodno oduzeli a zatim će vam otkiti kako se otvaraju su terminske vrata.

Na 42. ekranu pokupite energiju a zatim na 44. upucajte čuvara u donjem delu ekrana od kog saznajete o sakrivenoj municiji u sobi sa trofejima. Vratite se nazad idite kroz donja vrata na 13. ekranu, zatim idite levo i ispod čerapa živelije na 31. ekranu pokupite 4 sekiri vena malka.

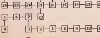
Istim putem kojim ste došli vratite se gore i na 50. ekranu pravougaonim ključem otvorite vrata i uđite unutra. Sačekajte da se nindža ispod uradi, a onda skočite i spustite u njega dve mulke. Produžite levo i u sledećem ekranu otvorite su



castle

DYLAN DOG

mapa: Goran Angelovski
dizajn: Goran Krsmanović



dungeons

lomatske vrata o kojima vam je prl čao Indak sa 40 ekrana.

Preko antomatskih vrata prelazi te n deo zamka opremljen elektronskim nrađajima, monitorima ko pjuterima i sl. Idite vratima na 54 ekran i zatim produžite levo. Na 56 ekranu prvo skočite na platformu sa stalnom zal m na stepenik i na kraju na platformu sa monitorom. Isključite monitor pa idite na 58 ekran. Ukoliko stanete na polje sa crvenom bojom veoma brzo gubite energiju, zato šta brže preskočite do zelenog polja koje deaktivira crveno na platformi ispred. Popnite se platformicama, ponovo stanite na zeleno polje i tako sve dok se ne popnete do monitora. Kada ga isključite vratite se na 53 ekran i isključite poslednji monitor. Vratite se na 54 ekran i idite kroz donji vrata. U sledećoj prostoriji ponovo idite kroz vrata. Ispred će se nkazati okrugla kapija sa okovanim čovekom. Sačekajte da se vrata otvore pa udite u poslednju prostoriju.

Na velikom prostoru videćete ljubaznog domaćina koji vas strpljivo čeka. Ispalite poslednja dva metka n njegovu glavu on će se pretvoriti n Solann i ns aisće.

Savet za kraj: odralite pažnju na broj metaka. Posle svake npotrebe nemojte zaboravi da isključite revolver! Svaki pogrešno ispaljeni metak znači kraj igre jer je svaki metak potreban.

Goran ANGELOVSKI
Dragan ANGELOVSKI

CASTLES



Ova izvrsna „interplay"-ova simulacija omogućava vam da se uživite n ulogu engleskog kralja XII veka kada su aktuelni događaji bili krstaški ratovi, spajanje većih ok... maj sa Keltima i još mnogo toga. Ipak primarni cilj n igri jeste izgradnja jedan ili više zamkova n zavisnosti od nivoa težine. Uspput svoja građevina morate braniti i odbraniti od agresivnih Kelta s kojima ste u ratnom stanju.

Verovatno je vrlo mali broj naših čitaoca čitao pesme ili Bibliju na engleskom jeziku. Zato mogu imati manjih problema s razumevanjem nekih delova teksta. Radi se o prastarim izrazima koji su neobični zbog istorijskog „šmeka" igre ali nalaze se n svakom redovnom rečniku koji preporučujemo kao neophodan prilog za igru. Osnovni meni sadrži sledeće:

* *Messengers* Yes/ Ney – bez odgovarajućih poruka n toku igre biće je vrlo teško preći, tako da ovu opciju treba obavezno aktivirati.

* *World* Real World/ Fantasy World – pretpostavljate o čemu je reč, s obzirom da je vreme dešavanja XIII vek.

* *Level* Peasant/ Duke/ Prince/ King – počnite od najlakšeg, tako ne uište „zanbak" odmah na početku i obeshrabljeno odustali igru. Tokom vremena ćete već napredovati.

* *Campaign* Single Castle/ Big... hi Castle – koliko ćete zamkova pokušati da izgradite zavisi od izabranog nivoa težine. Nivo Peasant omogućava izgradnju samo jednog zamka dok kod ostala tri nivoa možete sami izvršiti izbor.

* *Speed* Steady/ Swift/ Lakou red – sve tri držine delnju spore. Ali savetujemo ipak Steady brzinu.

Kada konačno počnete igru ukazaće se ekran n čijem se većem delu nalazi slika terena na kojem ćete se nalaziti zamak. Klikom na desno dugme miša konstile ekran sa osnovnim opcijama.



● **Design** Aktiviranjem ove opcije videćete konture svog zamka, a sa leve strane četiri vrste objekata kojima se gradi. To su dve vrste kula, okrugle i četvrtaste, zid i nlazna vrata. Crvena tačka služi za odstranjivanje nepotrebnog dela zamka. Kliknite na željeni objekat i pomerite kurzor na sliku zamka. Kurzor će se promeniti n zavisnosti od toga šta hoćete da gradite. Sada možete kliknuti na željeno mesto.



Sve ovo nije dovoljno da bi izgradnja započela. Morate odrediti još neke parametre koje možete videti takođe u levom delu ekrana ispod prikaza objekta. *Height* označava visinu do koje ćete prilikom izgradnje. *Labourers* označava koliko ste radnika angažovali na gradnji. Maksimum je 30 i kod gde je moguće angažovati ih baš toliko. Kada odredite broj Labourers gradnja ne mora odmah početi. Moraćete sačekati određeno vreme koje je promenljivo i zavisi od novčane situacije, slobodnih ...rs sa slobodnih radnika i sličnih faktora.

Kada počne gradnja, pojaviće se poruka *Building* sa brojem preostalih dana za gradnju i do(l)e ostvarenom visinom. Treba još da odredite kod kula *Windows* – prozore na kuli, kod zida *Width* – širinu, *Arrow Slits* – mesta za strelce i *Cauldrons* – mesta za kotlove sa vrelim uljem koje sipate na neprijatelje prilikom opsade zamke. Kod vrata određujete samo da li su otvorena ili zatvorena. Za kraj tu su i još dve pokazatelja: *Free* označava ukupni broj slobodnih neangažovanih radnika, a *Resources* trenutna sredstva koja se troše n zavisnosti od toga koliko objekata gradite odjednom.

● **Labour** Prikazuje stanje za poslenih i njihovih zarada. Pomoću opcija *Hire* unajmljujete, a sa *Fire* otpuštate radnike. Sa *Wages* im određujete visinu zarade. Ovde se nalaze i tri pokazatelja: *Free* – broj slobodnih radnika, *Wages* – troškovi za njihove zarade i *Bank* – vaše trenutno novčano stanje. Na dnu je kamenčić sveukupnog stanja.

● **Taxes** Određujete *Taxation Level* Generous/ Normal/ Oppressive/ Tyrannical i *Levy Tax* specijalni porez, koji nemojte uzimati sem ako niste n velikim novčanim problemima.

● **Military** U igri postoje samo dva roda vojske – Archers (strelci) i Infantry (pešadija). Njihov rejting je njednačen i može biti i Poor, a i Elite. Rejting se povećava treningom koji naravno košta. Inače opcija Military se uvek automatski startuje kada ste napadnuti od Kelta. Tada morate slično kao n opciji Design postaviti svoju vojsku. Strelce smestite na zidove i kule, a pešadiju je najbolje locirati izvan jaska ispunjenog vodom. Jarak odmah na početku igre prekopajte podopcijom *Dig Moat*.

● **Food** Nemojte slučajno zaboraviti da kupite hranu ako je nemate dovoljno. Nedostatak hrane prouzrokovaće iseljavanje stanovništva i dezertiranje vojske.

U dnu osnovnog ekrana nalaze se ostali pokazatelji: Bank – trenutni saldo, Completed – koliko je objekata već završeno, Pieces – koliko još treba izgraditi i Resources – već odvojena. Vrlo brzo ćete ovladati rukovanjem igrom i primetićete da se događaji smenjuju n vremenu jednakim razmacima. Posle perioda mirne gradnje dolazi napad Kelta, a sve je začinjeno rešavanjem prvih kraljevskih problema. Stalni događaji n kraljevini će tražiti da vi presudite prema svom nahođenju s tim da svaka odluka nosi posledice po vašu zemlju. Uvek su vam ponuđene tri opcije.

Što se Kelta tiče, vrlo su neodoljivi. Na Military ekranu morate postaviti odbranu. Kompjuter vas obaveštava samo o strani sveta s koje će doći napad. Međutim, to ni je baš sasvim precizno tako da ćete morati ponekad da i n samom toku bitke menjate raspored svojih trupa. Ekran možete skrolovati tako što kurzor pomerite do ivice ekrana i on postaje strelica. Pogledajte s koje strane dolazi neprijatelj i dočekajte ga. Odvojite pažnju na bojnicel ...i k kući. To je glavna snaga neprijatelja. Obavezno je uništite pre no što ono to učini vama. Kliknete prvo na svoge vojnike, a zatim na nekog neprijateljskog ci... dok ste odredili main napada vaše jedinice. Bitka može trajati dosta dugo, a za to vreme dočekujte oštećenja na zamku. Posle bitke ih obavezno popravite i ponovo iskopajte jarak tamo gde je oštećen (Ianšen).

Akcenat igre nije stavljen na lepotu grafike i zvuka, već na atmosferu. Može se reći da je CASTLES tipična i klasična simulacija bez mnogo „prave" akcije.

Dušan KATILOVIĆ

CODE NAME ICEMAN



Nakrate se na odmoru na ostrvu Tahiti. Jednog jutra čitate natpis n novinama da je hladni rat između Amerike i Sovjetskog Saveza počeo da se zagreva. U isto vreme dolazi i poruka da se odmah javite n Pentagon. U Pentagonu vam daju upute ...i šalju vas na podmornicu. Treba spasti američkog ambasadora iz ruku opasnih otmičara.

Grafika je standardna za firmu „Sierra", zvuk takođe. Radnja je odlično smišljena, igru je pravio ...ol programerski tim LEISURE SUIT LARRY-a tako da se i ovde sreće sličan ljubavni zaplet. Oružje se uglavnom sastoji iz raderom navođenih projektila i odbrambenih raketa Dronys. Na podmornici koja pred

stavlja najsavremeniji projekat. Ima za se svi mogući uređaji koje poznaje savremena tehnika. Imate na raspolaganju torpeda marke Sting Ray i rakete tipa Harpoon. Oba oko [illegible] kilometara, koristi se protiv plovućih mesa. Pokreće se raketnim motorom sa turbo kompresorom i posle izletanja iz vode i dostizanja „maksimalne visine od





oružja su savršeno efikasna i precizna. Postoje problemi: podmornicom je jako teško upravljati ako se nešto pokvari, to treba popraviti lid.

Sting Ray je radarski navođen (aktivni/pasivni radar) torpedo. Domet mu je 35 nautičkih milja, ili oko 150 kilometara sa bojevom glavom teškom 500 kilograma do dubine od 5000 stopa. Harpoon je raketa navođena aktivnim radarom sa bojevom glavom od 500 kilograma. Domet joj je 150 nautičkih milja 5000 stopa postiže super soničnu brzinu. Emerson MK2 električni torpedo Decoy služi kao lažni mamac proizvodeći isti zvuk kao brod sa kojeg je lansiran. Jedino ograničenje je da mete Decoya ne smeju da napi jateš (logično).

Verovatno ste gledali američku seriju „The Fifth Missile" u noćnom programu. Ako ste se u nekom trenutku uživeli u sanju i poželeli da se nađete na jednoj američkoj podmornici, ovo je prava igra za vas. □

Dejan VELINOVIĆ

Nekoliko najvažnijih termina korišćenih u mornarici, da se lakše snađete u početku:
„Aye aye" – Razumem!
„Fish" – torpedo
„Stern" – zadnji deo broda
„Aft" – blizu ili pored Sterna
„Bow" – prednji deo broda
„Port" – leva strana broda
„Star Board" – desna strana broda
„Stern Planers" – repni žiroskopi
„Bow Planers" – prednji žiroskopi
„Rudder" – kormilo
„Ballast Tanks" – komore za vazduh ili vodu
„Flooding Tubes" – punjenje torpedima ili nekim drugim oružjem i priprema za paljbu
„Green Board" – svi kontrolni sistemi spremni za ronjenje
„Hatch" – ulaz, izlaz ili prolaz kroz podmornicu
„Screws" – propeleri broda
„Signature" – identifikovanje broda po zvuku radara
„Active Sonar" – radar koji šalje talase
„Passive Sonar" – radar koji čeka da uhvati talas radara drugog broda
„Ping" – zvuk aktivnog radara

SHADOW DANCER



SHADOW DANCER je veoma sličan SHINOBI-ju. Razlika je u tome što ovde belog nindžu prati jedna verna džukela. On otkazuje poslušnost samo ako vam ne radi dugme za pucanje. Pušta te ga u akciju kada povučete palicu nadole i prilikom pucanja.

Osnovni cilj je sakupljanje bombi. Igra se odvija na sanducima, platformama i u kanalizaciji. Savet: čim dođete do nekog sanduka ili bilo kakve prepreke, skrenite se i sačekajte malo da vidite da li nailazi neki neprijatelj koji bi mogao gadno da vas iznenadi.

Od neprijatelja tu su između ostalih izbezumljeni naoružani meteori koji nose nozeve i trčkaraju unaokolo. Oni će pokušati da vas na svako prepreke zaćuk ubiju sa leđa. Pojavljuju se i i pov koji stoje u mestu i bacaju noževe. Na takvog tipa pustite svog kućnog ljubimca i dok se ovaj sa njim zamajava, ubijte ga. Pazite, džukac ne može mnogo da ga zadržava. Takođe pazite na ernoe koje ćete prilično teško ubiti. Pošto oni ispaljuju tri patrone iz saćmarice, možete da udite dok je puna. Najbolje je i ovde pustiti [illegible] da ih [illegible] da zadrži dok ne [illegible] na ekranu.

Pažnju ćemo [illegible] i nabildovanim [illegible] koji [illegible] ang. Na ovog deou na [illegible] kuće jer ga on brzo [illegible] angom. Najbolje je da stanete blizu njega i udarite ga mačem. Tukoni, Rake i ostali deluju samo u nepostadnoj blizini neprijatelja. Najopasniji je ljubičasti nindža koji se baš trudi da vas ubije svojim metalnim štitom. Ne puštajte džukca i izbegavajte njegove skokove. Ako mete više neprijatelja upotrebite magiju kao i kod SHINOBI-ja. Krokodile koji izlaze iz cevi možete udariti mačem ili upotrebiti magiju.



Big Bosevi na kraju svakog nivoa su raznovrsni. Prvi robot, ispaljuje lopte koje visoko skaču i treba ih izbegavati. Postoje i lopte koje skakuću po zemlji, njih treba preskočiti. Drugi je voz i ispaljuje po tri spasne lopte. Treba ga gađati šurikenima u pokretnu svetlu tačku na čipi voza. Treći je tipu balonu koji baca sprave slične bumerangu, a četvrta je žena i baca predmete slične koplju.

Ko je voleo da igra SHINOBI sigurno će zavoleti i SHADOW DANCER. Jer on je pravo naslednik SHINOBI-ja pa čak i drugi! □

Mirko ULJAREVIĆ

STORMOVIK: SOVIET ATTACK FIGHTER SU25



U veoma bliskoj budućnosti dve svetske velesile sklopile su sporazum koji je omogućio stvaranje mira na celoj Zemlji. Ljudi su godinama živeli u spokoju, miru i slozi sve dok svetu nije zapretila nova opasnost. Teroristička organizacija čije ime nije nerođeno bilno u tajnosti je napravila malu armiju prepunu najubojitijih mlnih aktivnosti u nameri da sa lica zemlje zbriše ljudski rod. Ali – ipak još sve nije izgubljeno, jer na scenu stupajte vi (znali ste, zar ne?), vozači najnovijeg izuma ruskih naučnika, uhojdi i nadasve razorni avion Stormovik SU25.

Stormovik SU25 je naoružan gomilom raznih ruskih i američkih projektila, raketa itd. Sami dinate oružje kojim nameravate opremiti svoju letelicu. Zatim sami možete da napravite karte svojih vazdušnih puteva i sl. Leteći svojim avionom od misije do misije, cilj vam je da uništite sve protivnike koji vam se nađu na putu, od neprijateljskih lovaca u vazduhu do svih kojekih vozila i ubojitih mašinerija na zemlji.



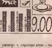
Što veću pustoš ostavite za sobom po završetku misije, dobićete veći bonus ili dodatke za vaš avion itd.

Kada pređete određeni broj zadataka i pri tom znatno smanjite populaciju mrskih vam terorista, dolazite do svog najvećeg neprijatelja koga je potrebno razneti u paramparčad (naravno, u interesu mira i iz čisto humanitarnih pobuda). Samo pazite! Protivnika na kraju igre je nemoguće uništiti bilo kakvim oružjem iz vašeg bogatog arsenala, već je potrebno zaleteti se u njega letelicom. Brzo iskočite iz aviona pre nego što pogine svoju mašu. Ako sve učinite kako treba, ustaće sve mašine i dobro uvaćena eksplozija i sve će biti najzad spaseno ... sve do nekog drugog dela ove igre.

Pogled iz pilotske kabine je najbliže moguće fascinantan jer je sve do tančina tako realistično urađeno da vam u određenim trenucima prosto zastane dah. Planine polako prilaze i pod krupom aviona dok se penjete maksimalnom brzinom. Ako se spustite niže, čućete snažan piskav vrisak dok atraktivno proletite pored protivničkog aviona ili zelenog drveta itd. ❑

Marko RADOJEVIĆ

TOP WRESTLING



Kao odgovor „Ocean"-u na igru WWF WRESTLEMANIA softverska kuća „Genias" izbacila je TOP WRESTLING, koji prema prvim utiscima stoji visoko iznad „Ocean"-ovog čeda. Grafika je iznenađujuće dobra – likovi su veliki, posvećena je velika pažnja detaljima, a poseban atmosferu igri daju lepo isortana pozadina. Muzika i zvučni efekti su za svaku pohvalu. Jedina zamerka igri mogla bi biti pomalo spora animacija, mada to ne dolazi mnogo do izražaja.

Na početku igre pojavljuju se ikone za format običan meč i izbor lika kojim ćete učestvovati u borbi. Broj ponuđenih likova mnogo je veći nego u WWF WRESTLEMANIA. „Genias" po svemu sudeći nije dobio pravo na korišćenje „sportista" iz rvačke lige (izgleda da ih je „Ocean" in preduhitrio). Zato su ova italijanska firma poslužila malim kućnom čarolijom – svima su promenili imena, pa je Hulk Hogan sada Bnik Dogan, Ultimate Warrior je Lasl Warrior itd.

Veliki dijapazon udaraca, kao i mogućnost penjanja na ćošak ringa u toku tuče, čine je vrlo zanimljivom. Udarci su sledeći:

pucanje + gore – hvatate protivnika i bacate ga napred, ako malo duže zadržite pucanje, prebacićete ga preko sebe

pucanje + smer kretanja – udarac pesnicom u glavu

pucanje + suprotan smer – hvatate protivnika za glavu i nabijate ga na koleno

pucanje + dole – udarac kolenom u stomak

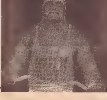
pucanje + smer kretanja + dole – skok i udarac nogom

pucanje + smer kretanja + gore – udarac se obe ruke iz skoka

Na ćošak ringa možete se popeti samo kada je protivnik na zemlji – idite u sam ćošak i pritisnite pucanje + gore. Da biste se ringa sklonili na protivnika, povucite džojstik prema sredini ringa, a da biste sišli na tle povucite džojstik nazad. Moguće je zatrčati se samo na suprotnu stranu od protivnika – pucanje + smer. Kad se zaletite, pritiskom na pucanje + gore skočite i udarate, a povlačenjem nadole se zaustavljate.

Igra ostavlja impresivan utisak i zaslužuje svaku pohvalu. ❑

Draško i Darko DRAŠKOVIĆ



SPACE CRUSADE



U dalekoj budućnosti svemirom besne ratovi između Zemlje i Unije Uljeza koja obnivata nekoliko planeta sa neprijateljski raspoloženim stanovništvom. Frontalno ratovanje nije išlo u prilog Zemljanima, pa je Vojni Savet izdao naređenje za formiranje timova sastavljenih od jednog ljudskog bića i nekoliko androida, specijalno obučenih za gerilsko ratovanje. Timovi tj. marinci su brzo ubacivani u neprijateljski brod sa ciljem sabotaže, spašavanja zarobljenika, vraćanja ukradene robe, a zatim su se brzo povlačili nazad u svoju kapsulu.

Nalazite se u ulozi jednog vođe ovakvih timova sa ciljem da pobijete što više vanzemaljaca i zaradite što više i što brže unapređenje. Na početku možete izabrati jedan, dva ili sva tri ponuđena tima koji mogu zajednički ili pojedinačno dejstvovati na neprijateljskom brodu.

● Oznaka tima – meni u kojem možete pogledati svoj status, unapređenje, odlikovanja i preostale misije

● Oružje – strelicama menjate raspored oružja unutar tima, ali ne i samo oružje. Komandant tima, za razliku od ostalih članova, ne izbora lima oružje za borbu prsa u prsa, te daljina i (najefikasniju) komandu ... Strelica u desnom uglu daje meni za specijalna oružja

– Čin poboljšanje u obliku komandi koje povećavaju manevar



ske mogućnosti tima, bilo da je povećan broj koraka, ili broj strela

– *Ostala poboljšanja*: raznorazne granate, pojačala paljbe, bio-radari ili medicinski pribor. U donjem delu nalazi se slika i kratak opis oružja koji objašnjava njegov efekat i način upotrebe. Zelena boja označava da je oružje spremno za upotrebu

● Svemirski brod – 15-tak ponuđenih misija. Dobijate opširno objašnjenje o detaljima misije i samom cilju. U nekim misijama, zavisno od gubitaka u ljudstvu, dobijate pored primarne misije i dopunsku u vidu radio poruke kojom se naj češće traži da eliminišete određenog neprijatelja

● Karta – start igre

Pogled na tim i okolinu broda je iz ptičje perspektive. Za borbu dobijate 3D prikaz likova i okoliša koji je veoma lepo urađen. Za vreme ovog 3D obračuna, kao i kod određivanja samog pogotka i njegove snage, igrač nema nikakvog uticaja, već samo bira metu napada. Is-



pod glavnog ekrana nalaze se ikone za komandovanje timom

* **Prva ikona** omogućava kretanje po brodu, a broj koraka zavisi od rasporeda neprijatelja, oružja koji lik poseduje i korišćenje neke od specijalnih komandi

* **Druga ikona** omogućava liku da puca oružjem, moguće mete označene su žutom bojom. Jačina pogotka, efekat paljbe i odbrana prikazan je brojem u desnom delu ekrana. Tako hitac iz slabijeg oružja, recimo snage 22, može uništiti samo slabije protivnike. Dok isti hitac iz jačeg naoružanja uništava i veći broj likova (protivničkih ili svojih, ako su suviše blizu mete). Svaki neprijateljski lik ima fiksnu snagu koju treba uništiti bilo sa nekoliko slabijih pogodaka ili jednim jačim. Borba prsa u prsa odvija se tako što se prvo ispiše snaga kojom udara napadač, a zatim snaga odbrane napadnutog. Ukoliko napadač udari jačom snagom napadnuti gubi bitku ili život i obrnuto

* **Treća ikona** omogućava borbu prsa u prsa i dostupna je samo kada se neprijatelj nalazi pored vas ... Pri ovoj vrsti borbe koristite samo hladna oružja.

* **Četvrta ikona** služi za korišćenje specijalnih dodataka onih u obliku komande. Ovi dodaci se odnose se na vođu tima jer on izdaje komande, a koriste se tako što prvo kliknete na samu ikonu, a zatim na sliku poboljšanja.

* **Peta ikona** omogućuje korišćenje ostalih tj. materijalnih poboljšanja.

* **Šesta ikona** je dostupna u određenom delu misija, omogućava liku da otvori i zatvori bilo koja vra-

la ua brodu. To može biti veoma korisno za uništavanje jačih neprijatelja: prvo ih navučete na prolaz, a zatim ih uništite zatvarajući vrata.

• **Sedma ikona** je bio-radar koji otkriva prisustvo svih organizama u svom domašaju dok se oni identifikuju nekom ulaskom u vaše vidno polje.

• **Osmom ikonom** predajete potez sledećem timu ili neprijatelju.

U prozoru u desnom delu ekrana vidite lik koji je trenutno na potezu, njegovo oružje i trenutno stanje. Ispod se ispisuju koeficijenti snage, pogotka i odbrane, dok se u dnu nalazi spisak tima, njihove slike kao i broj preostalih poteza (zelena boja). U uglovima se nalaze ikone pomoću kojih dobijate 3D prikaz okoline lika, i ikone kojom prebacujete skrol ekrana na pokrete miša.

Za vreme probijanja pokušajte likove sa jačim oružjima da držite van domašaja neprijateljskog oružja, ili iza vrata jer ima koji ima pet žirata za razliku od ostalih koji ima u početku, imaju po jedan. Cijevi prednjeg dela za uništavanje mogu se uništiti samo oružjem sa snagom većom od 3 a to su Flame i Rocket Gun.

Da bi igra bila uzbudljivija, pored uobičajenih napada vanzemaljaca vaši marinci su izloženi paljbi automatskih oruđa, stupicama prilično ugrađenim od kojih marinac može postati Chaos marine tj. vanzemaljac. Vakuum koji se brzo širi brodom uništava sve na putu, a oslobađa se otvaranjem „vrata od svemira". Najopasniji od svih protivnika je Mech koji slično vašem komandantu ima tri života i raspolaže teškom artiljerijom kojom puca po tri puta u jednom potezu.

Tehničke strane igre su odlične iako i nije neka novost za „Gremlin". Klasična strateški pogled odozgo, sa lepim, velikim i mastovito urađenim likovima.

Dragan ANGELOVSKI

HERO QUEST





Ova aventura razlikuje se od ostalih po tome što možete odabrati jedan od tri lika različitih profesija: lopova, čarobnjaka ili borca. Najpogodniji lik je lopov. Posle biranja lika, treba odrediti poene određenim sposobnostima (snaga, izdržljivost, magija, bacanje). Poene možete lakoće da dokupite i za vreme igre. Na početku imate 50 poena koje morate tako da rasporedite da ih u jednoj veštini imate 0 poena.

Na početku igre dolazite u grad. Posle razgovora sa lokalnim šerifom idite levo i uđite u Guild Hall. Upišite se u knjigu posetioca (SIGN BOOK) i pročitajte je (READ BOOK). Pogledajte oglasnu tablu (LOOK BOARD) i pročitajte oglase. Zatim razgovarajte sa tipom koji sedi pored kamina (TALK TO MAN) i pitajte ga o zmajevima (ASK ABOUT DRAGONS), Barnardu (ASK ABOUT BARNARD), baronu Stefanu (STEFAN) i Baba Jagi (YAGA BABA). Zatim izađite, idite desno pa pitajte šerifa o baronu, produžite desno pa levo i uđite gore u mračnu ulicu.

Prosjaku dajte novčić (GIVE COIN) pa ga pitajte o Stefanu, noći (NIGHT) i o lopovima (THIEVES). Pokušavajte da se popnete uz porušeni zid (CLIMB WALL). Kad vam to uspe, ući ćete se u baštu izvan grada. Idite desno i priđite velikom drvetu sa desne strane. Opet pokušavajte da se popnete (CLIMB TREE) dok vam ne uspe. Ako se u međuvremenu umorite, odmarajte se (REST) dok se ne oporavite. Kad se budete našli na grani, pogledajte u gnezdo (LOOK NEST) i videćete Iravenkin prsten u njemu. Uzmite ga (TAKE RING), kad siđete sa drveta pokucajte na vrata travarkine kuće (KNOCK). Posle ulaska pitajte travarku o prstenu sastojcima (COMPONENTS) i vratite joj prsten (GIVE RING). U znak zahvalnosti ona će vam dati zlatnike i 2 lekovita napitka.

Izađite napolje i idite gore. Naći ćete se pred kapijom baronovog zamka. Razgovarajte sa stražarem da biste mu privukli pažnju (TALK TO GUARD) a onda mu recite da digne kapiju (OPEN GATE). Idite gore desno i priđite štali. Konjušar će vas pitati da li vam treba posao: odgovorite potvrdno. Posle napornog uščišćavanja štale dobićete 6 srebrnjaka. Vratite se u grad i uđite u gostionicu (Hero's Tail Inn). Sedite za sto, naručite hranu (ORDER FOOD) i pitajte Arapina za stolom o pljački (Robbery). Kad dobijete hranu, dajte je Arapinu (GIVE FOOD). Dajte mu još i srebrnjak (GIVE COIN) i izađite iz gostionice.

Ako noć još nije pala, šetajte po gradu dok se ne smrkne. Zatim idite na lokaciju levo od gostionice. Priđite vratima kuće i pokušajte da ih obijete (PICK LOCK). Kada ih otključate uđite u kuću. Posle razgledanja priđite korpi i uzmite bisere iz nje (TAKE BASKET), svećnjake sa stola (TAKE CANDLESTICKS) i pare iz tašne na polici (TAKE PURSE). Pretražite fioku na vitrini (OPEN DRAWER) i pomazite mačku koja za sve vreme muva oko vas (PAT CAT). Ako pokušate da se popnete uz sprat završićete u zatvoru. Izađite iz kuće i idite desno dva puta. Opet pokušajte da obijete vrata kuće i kad se nađete u njoj uzmite svećnjak (CANDELABRA), vazu (VASE), pretražite fioku (SEARCH DRAWER) i pomerite sliku na zidu iza koje se nalazi sef (MOVE PICTURE). Otključajte sef (PICK LOCK), otvorite ga (OPEN SAFE) i uzmite vrećicu sa novcem (TAKE BAG).

Izađite iz kuće i idite levo. Primetićete osvetljenje u mračnoj ulici. Idite tamo i ukazaće vas lopovi. Pokažite znak raspoznavanja (MAKE SIGN) i oni će vas pustiti. Reći će vam lozinku za ulazak u lopovsko udruženje. Idite dole i uđite u krčmu. Recite lozinku „gorila" (SCHWERT FISCH) i on će vas odvesti u lopovsko udruženje. Posle razgovora sa vođom lopova idite do šaltera i platite za informaciju (PAY). Prodajte svećnjake, vazu i bisere (SEL CANDLESTICKS VASE CANDELABRA PEARLES). Izađite iz podruma i iznervirajte „gonu" (TALK TO GOON x 3). Izbaciće vas iz krčme. Ako još nije svanulo vratite se u krčmu i ponovite postupak.

Kad svane idite desno i uđite u prodavnicu. Pitajte prodavca o noževima, oklopu, hrani i krčazima (ASK ABOUT DAGGERS ARMOR FOOD JARS) i kupite 5–6 noževa, 2 krčaga i hranu. Izađite i od kentaura kupite 50 jabuka (BUY APPLES x 5) i idite dole i levo. Uđite u prodavnicu magije i priđite šalteru. Kad se čarobnica pojavi pitajte je o magiji i činima (ASK ABOUT MAGIC SPELLS) i kupite čini za otvaranje, bacanje vatrenih kugli i hvatanje (BUY OPEN SPELL, FLAME SPELL, FETCH SPELL).

Izađite iz grada i idite desno dva puta, gore i desno. Dvu dajte jabuke (GIVE APPLES) i od njega ćete dobiti dragulj. Vratite se do ulaza u grad, ako te sretne lija koji prodaje informacije, platite mu i pitajte ga o Baba Jagi. Dobićete lozinku kojom se otvara njena koliba. Idite dvaput dole, levo i gore i doći ćete pred metu. Ovde vežbajte gađanje nožević (THROW DAGGER) dok ne sakupite bar 70 bacačkih poena. Onda idite dole i levo dva puta.

Tu ćete ući na belog jelena koga treba da pratite. On će vas odvesti do šumske vile koja vam govori da joj treba seme velikog cveta. Idite po njega desno gore (ovde uzmite pečurke (TAKE MUSHROOMS)), gore desno gore gore gore desno gore. Upotrebite čini za hvatanje (CAST FETCH) i dobićete seme. Odnesite ga šumskoj vili i dajte joj ga (GIVE SEED). Zauzvrat će reći sastojke čini za odmađijavanje: magični žir (MAGIC ACORN), zeleno krzno (GREEN FUR), vilinski prah (FAIRY DAST).

leteća voda [FLYING WATER] i cveće [FLOWERS]. Od vila ćete odmah dobiti magični žir. Uzmite ga sa zemlje [TAKE ACORN] i idite kod Mipa (stvorenje nalik na krzneno loptu) sledećim putem: desno gore gore levo levo. Priđite Mipu u sredini i pitajte ga o krznu [FUR] i o činima [SPELLS]. Kad Mip izbaci krzno i čini za otkrivanje magije [DETECT MAGIC] uzmite ih i idite u Evenmu dol na. Idite do velikih biljaka: gore desno gore desno gore.

Pomerite veliki kamen na zemlji [CAST OPEN] i ukazaće se rupa ispod njega. Iz njega uzmite čini za smirivanje [CALM SPELL]. Ako prespavate u ovoj dolini obnoviće vam se zdravlje (Health), izdržljivost (Stamina) i magična moć (Magic). Ovu ne pokušavajte nigde drugde u šumi jer ćete završiti u utrobi neke životinje. Sada idite do vodopada: dole levo dole desno desno dole dole dole dole dole levo dole desno. Priđite mu i napunite krčag letećom vodom [GET FLYING WATER IN JAR].

Popnite se na stenu [CLIMB CLIFF], pokucajte na vrata [KNOCK] i pomerite se desno od vrata, a ne biste završili na zemlji. Kad vam pustinjak [HERMIT] otvori vrata uđite u njegovu pećinu. Sedinite za sto i pitajte ga o činima [ASK ABOUT SPELLS TRIGGER SPELL] i pergamentu [SCROLL]. Dobićete čini za otključavanje. Ustanite i izađite iz pećine. Ako je pala noć idite u gostionicu i iznajmite sobu [RENT ROOM].

U šumi ćete naročito noću sresti mnoge neprijatelje među koje spadaju vojnici, goblini, trolovi, pantere sa šest nogu, leteće menice, saurusi itd. U okolini gubilište susrećete i po nekog duha. Posle susreta sa prethodno navedenim neprijateljima i dužim ostalim ili uredićete borbe iz nje se možete povući (ESCAPE FIGHT), mada vam to neće uvek pomoći, jer su neki neprijatelji brži od vas. Kad sredite nekog protivnika pretražite ga [SEARCH BODY], kako biste dobili nešto sitne. Trolu uzmite bradu [TAKE BEARD], a panteru sa šest nogu kandže [TAKE CLAWS]. Obe možete prodati travarki (zajedno sa pečurkama).

U šumi postoji lokacija na kojoj se nalazi veliki broj bogatih goblina koji napadaju u grupama. Ovo je jedan od načina da zaradite pare, ali dosta riziran. Manje rizičan način je sa takmičenje sa vođom lopova u bacanju nožića u lopovskom udruženju [PLAY GAME].

Idite do čarobnjaka Erasmusa (od ulaza u grad: desno gore gore gore desno desno gore) Kip nad vratima će vam postaviti 3 pitanja. Prvo recite ime, zatim omiljenu boju (Pink) i na kraju baronovo ime (Stefan). Čuvar će vas pustiti u kuću. Unutra ne pokušavajte ništa da ukradete jer obližnja slika ima proreze na očima. Idite na sprat, gde vas čeka čarobnjak. Sa njim igrajte veoma složenu igru [PLAY GAME]. Ako ne bude hteo da igra, znači da niste dovoljno iskusni u magiji. U tom slučaju vratite se kad vam magična moć poraste. Ako iz igre izađete kao pobednik dobićete čin za zaslepljivanje [DAZZLE SPELL].

Zatim Erasmusa pitajte o činima i magiji. Idite kod ljudoždera (Ogre) sledećim putem: levo levo gore levo levo gore desno desno. Gađajte ga noževima i činima. Ako vam se suviše približi počinje borba. Na Amigi se ovde igra prekida jer zato uredite sledeće: kod travarke kupite nekoliko magičnih napitaka, a u prodavnici noževe. Sada idite kod ljudoždera. Gađajte ga dok vam se ne približi, pa bežite levo na drugi ekran. Vratite se desno, gađajte ga, bežite itd. Ovo ponavljajte dok ne potrošite magičnu moć, a onda popijte magični napitak [DRINK MAGIC POTION] i ponavljajte postupak sve dok ne sredite ljudoždera. Pretražite ga, uzmite mu noževe i otvorite kovčeg.

Uđite opet u pećinu i smirite medveda [CAST CALM]. Idite napred dok ne sretnete Kobolda. Sredite ga vatrenim kuglama [CAST FLAME]. Kad padne uzmite mu ključ [TAKE KEY] i otključajte kovčeg. Uzmite novac i otključajte medveda koji će se pretvoriti u baronovog sina. Idite u zamak i baron će vas ugostiti. Pitajte ga o ćerki [Daughter] i saznaćete da ju je Baba Jaga začarala. Sada se borite sa učiteljem mačevanja (za ovo je potrebno da imate makar 1 poen za odbijanje udaraca – PARRY).



Posle borbe idite od mete. Tu bi trebalo da razgovaraju dva lopova. Iz njihovog razgovora saznaćete lozinku za ulazak u pećinu razbojnika. Sačekajte da jedan od lopova ode, a onda likvidirajte onog drugog. Kod njega ćete naći ključ. Idite [danju] kod Baba Jage (od ulaza u grad): gore levo levo levo gore levo gore. Lobanji na kapiji dajte dragulj [GIVE GEM]. Kapija će se otvoriti: recite lozinku [HUT OF BROWN NOW SIT DOWN] i koliba će se spustiti. Uđite u nju. Posle razgovora Baba Jaga vas pretvara u žabu, ali kad čuje da ste hrabri pružiće vam šansu: moraće da ponovo da joj donesete koren mandragore [MANDRAKE ROOT] koji raste na groblju. Zatim vas vraća u normalan oblik i pušta vas napolje.

Idite kod travarke i kupite napitak koji vas čuva od duhova [UNDEAD UNGUENT]. Ako još nije pala noć idite u zamak i sedite u štali. U ponoć idite na groblje (od travarkine kuće: levo levo levo dole desno). Popijte napitak za besmrtnost i uberite biljku [TAKE ROOT]. Odnesite do Baba Jage [RUN] i dajte joj koren. Zatim idite do mesta na kome ste ubrali pečurke. Ovde noću plešu vile. Igrajte se njima [DANCE] i kad vas pitaju šta želite tražite vilinski prah [FAIRY DUST]. Sada imate sve sastojke napitka za odmađijavanje. Sve ih odnesite travarki.

Zatim idite kroz šumu i vežbajte bacanje oružjem. Ako naiđete na lisicu u zamci oslobodite je [RELEASE FOX]. Kad vam travarka napravi napitak idite kod Antverpa. U steni je ulaz u pećinu razbojnika. Otključajte vrata ključem i recite patuljku lozinku koju ste čuli od dva lopova kod mete. Patuljak će vas pustiti unutra. Kad uđete idite dole i desno. Naći ćete se u zbunju iza Mandaure. Idite tiho do vrata [STEALTH] i otvorite ih. Idite tihim lagano i pređite preko desnog mosta do sanduka. Preskočite konopac (JUMP) i pređite kroz vrata. Brzo ih zatvorite za sobom [CLOSE DOOR]. Naslonite stolicu na druga vrata [USE CHAIR] i oborite svećnjak [USE CANDLESTICK]. Kad stražari budu bili na drugom kraju stola popnite se na njega [CLIMB TABLE] i pomoću konopca se odbacite na drugi kraj sobe.

Brzo idite kroz gornja vrata, prođite kroz druga vrata i naći ćete se u prostoriji sa prestolom na kome sedi Veliki Ja. Oborite ga vatrenom kuglom. Zatim idite kroz vrata desno, povucite lanac [PULL HANDLE] i otvoriće se gornja vrata. Prođite kroz njih i naći ćete se na drugom kraju. Otvorite vrata i povucite se nazad jer će se pod srušiti. Zatim uđite i naći ćete se u skloništu vođe razbojnika. Upotrebite napitak za odmađijavanje [USE DISPELL POTION ON BRIGAND LEADER] i vođa će se pretvoriti u baronovu ćerku. Kad ona ode uzmite sa stola dve lekovite napitka i ogledalo. Izađite kroz otvor na desnoj strani i idite kod Baba Jage. Uđite u kolibu i upotrebite ogledalo [USE MIRROR]. Čini Baba Jage će se odbiti od ogledala i ona će se pretvoriti u žabu.

Ostaje vam još da odgledate završnu sekvencu u kojoj naš junak zajedno sa prijateljima iz gostionice na letećem ćilimu odlazi u HERO'S QUEST II (tačnije u QUEST FOR GLORY II).

Bojan ADAMOVIĆ

QUEST FOR GLORY II



Ovo je nastavak avanture HERO'S QUEST i ovde možete da birate između 3 ponuđena lika: lopova, borca ili čarobnjaka. Takođe imate i poene koje treba dodeliti određenim sposobnostima. Najbolje da izaberete lik lopova i najviše poena stavite na magično iskustvo.

Prvi dan. Avanturu počinjete u gostionici „Katta's Tail Inn" sedeći naspram prijatelja Abdula. On će vam odmah reći da je pre oko godinu dana nestao Arus Al-Din vladar susednog grada Razeira i dođe Abdulin prijatelj. Pitajte ga o Razeiru i njegovom vladaru [ASK ABOUT RASEIR EMIR] i o svemu ostalom što vam padne na pamet. Zatim naručite hranu (ORDER FOOD) i kad je dobijete zahvalite se kelnerici Šemi (THANK YOU). Doručkujte [EAT DRINK], ustanite i izađite iz gostionice (dole). Čim izađete do sadni trgovac nekoliko puta pokušaće da vas gnjavi ali ne obraćajte pažnju već uđite u ulicu nagore. Ulice izgledaju kao hodnici sa mnogo vrata koje možete pokušati da obijete [PICK LOCK]. Ovako skupljeni obijački poeni dobro će doći kasnije u igri.

Produžite nagore do kraja i izaći ćete na trg Fountain Plaza. Idite dole, uđite u ulicu levo i idite sledećim putem: gore desno gore levo, gore levo gore levo gore desno gore desno gore levo gore desno gore desno gore desno gore levo gore levo gore i desno. Stigli ste do menjačnice [Money Changer]. Priđite šalteru i promenite sve zlatnike u dinare (CHANGE MONEY). Vratite se istim putem na Fountain Plaza i od levog prodavca kupite lampu [BUY LAMP]. Idite dole i uđite u apoteku (levo). Apotekara pitajte o vatri i o „mamcu" za vatru [ASK ABOUT FIRE INCENSE], kupite mamac i kanticu ulja [BUY INCENSE OIL]. Izađite iz apoteke i vratite se na Gates Plaza ispred gostionice. Od desnog trgovca kupite mapu i kompas [BUY MAP COMPASS]. Uđite u gostionicu i sedite za sto, zatim jedite i idite na spavanje (desno). Odaberite spavanje do jutra.

Drugi dan. Kad ustanete doručkujte i izađite iz gostionice. Idite dole i izaći ćete iz grada. Ovde se nalazi neka vrsta štale za sauruse. Čim vas vidi trgovac koji prodaje ovdašnja „prevozna sredstva" počeće da vam dosađuje. Što pre ga prekinite kupovinom saurusa [BUY SAURUS] i ponudiće ga za 50 dinara. Odbijajte ponude sve dok trgovac ne snizi cenu na 10 dinara i onda prihvatite. Sledi upoznavanje sa saurusom i „ljubav na prvi pogled", a onda se vratite u grad (gore) i upotrebite mapu [CTRL-H].

Ukazaće vam se mapa celog grada sa svim ulicama i čovečuljak koji predstavlja vašu poziciju. Kliknite mišem na Fighters Plaza gde jedan akrobata hoda po kanapu. On traži dobrovoljce koji će se takmičiti sa njim. Prihvatite izazov (YES). Zatim dajte akrobati dinar (GIVE DINAR) i popnite se na stub (CLIMB ROPE). Hodajte po kanapu na sledeći način: pritiskajte taster za levo dok ne počnete da se ljuljate u desno a onda pritisnite taster za desno pa opet levo i tako sve dok ne pređete na drugu stranu. Kad sledeći put dođete, akrobata će vas opet izazvati, opet prihvatite, popnite se na stub i pređite kanap. Tako sve dok akrobata ne uvidi da ste bolji od njega i da će izgubiti sve pare. Onda uđite u lunsticko biro (gore) i razgovarajte sa Pakišom (pole čovek, pole lav). Ispitujte ga o raznim stvarima, a onda se upišite u knjigu posetilaca (SIGN BOOK) i pogledajte oglasnu tablu (LOOK BOARD).

Ako želite da trenirate baratanje oružjem idite desno gde ćete se sukobiti sa Uhurom, ženom ratnikom. Što više napredujete dobijaćete korisnije savete za borbu protiv pustinjskih čudovišta. Posle borbe izađite na trg i idite dole. Od prodavca levo kupite 4–5 vreća za vodu (BUY WATERSKIN) a od prodavca desno 2 vreće (BUY BAG). Pomoću mape se prebacite na Fountain Plaza. Uđite u prodavnicu magije i gnoma pitajte o čarobnici Azizi udruženju WIT magičnom kanapu i čini (ASK ABOUT AZIZA WIT MAGIC ROPE SPELLS) i kupite čini koje nemate. Izađite, vratite se u gostionicu i sedite za sto. Posle Šaminog igranja večerajte i idite na spavanje (do jutra).

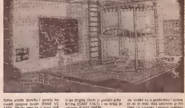
Treći dan. Doručkujte pa idite na Fountain Plaza. Napunite vrećice za vodu na fontani (TAKE WATER). Idite dole pa uđite u ulicu gore (Shmsh Tarik) i idite sledećim putem: gore levo gore desno gore desno gore desno gore levo gore desno gore levo gore levo gore desno, gore levo gore desno gore levo gore i levo. Prđite vratima sa velikim okom, pokucajte (KNOCK). Odgovori na 4 pitanja: napišite svoje ime, recite da vas šalje Keapne Laff'n i da je njegov ambijent element vazduh (Air) a ne zagonetku odgovorite „Aziza". Čarobnica će vas pustiti unutra.

Priđite stolu. Pošto sednete Aziza će vas ponuditi čajem. Posle šoljice hladnog čaja pitajte je o elementima (ELEMENTALS) pa o svakom posebno (FIRE EARTH AIR WATER ELEMENTAL). Pitajte je još o „kontejnerima" za elemente (CONTAINER) i o ženi pretvorenoj u drvo (WOMAN TREE). Zatim se pozdravite (FAREWELL) jer u suprotnom Aziza neće htati neko vreme da razgovara sa vama zbog nepristojnosti. Idite do šeik i stražara pitajte o oazi i dervišu (OASIS DERVISH) pustinji i čudovištima (DESERT MONSTERS). Upotrebite čini za pojačavanje oružja ako ih imate (CAST ZAP) i otvorite kapiju ahora (OPEN GATES). Uzjašite saurusa, uključite kompas (USE COMPASS) i idite dole. Naći ćete se u pustinji.

U pustinji vrebaju mnoge opasnosti i postoji 2 načina da se umre: prvi (on koji ima većih izgleda) jeste da završite u želucu nekog čudovišta a drugi da umrete od glađi ili žeđi. Od neprijatelja danju ćete sretati razbojnike škorpije fransosauruse a noću kosture ljude-šakale. Razbojnike i ljude-šakale pretražite (SEARCH BODY) kod njih ćete naći neku sitnu. Od škorpije uzmite rep (TAKE TAIL) a od kostura kandže (TAKE CLAWS). Repove i kandže prodajte apotekaru.

Korisno je borbi se jer vam se tada povećavaju snaga, odbrana, pokretljivost, ali ako vam je energija pri kraju bežite (ESCAPE FIGHT). Dolazak neprijatelja prepoznaćete kod vas saurus zbaci se tada i pobegne. Kada se to dogodi gađajte protivnika noževima i činima (THROW KNIFES CAST FLAME BOLT). Zatim sleda borba. Ako je preživite, saurusa ćete naći tako što pređete na neki drugi ekran pa se vratite na prethodni. Ako saurusa ostavite u pustinji on će se sam vratiti do šeik. Nemojte se čuditi ako iznad pustinje proleti Miraž ako naiđete na mrtvog kralja Arturu, i slično — sve je to telamorgana.

Idite 5 ekrana južno i 3 ekrana zapadno i tada ćete doći do oaze. Pored jezerceta sedi derviš sa bradom umotanom oko palme. Sjašite sa saurusa (GET OFF), idite do jezerceta, pijte vodu i napunite vrećice.



Zatim priđite dervišu i uzmite komadić njegove brade (TAKE BEARD). Pitajte derviša o zveri (BEAST) gde je (WHERE) i ostalim stvarima. Zatim uzjašite saurusa i vratite se u grad. Uđite u grad i pomoću mape idite u prodavnicu magije. Gnomu prodajte deo drade (SELL BEARD), kupite čini koje nemate. Izađite i vratite se u gostionicu. Ovde vas čeka pesnik Mar. Sedite na sto, odslušajte ga, večerajte i pitajte ga o elementima. Zatim idite na spavanje.

Četvrti dan. Posle doručka idite na Fountain Plaza u apoteku. Kupite nekoliko pilula za magičnu moć (Mana Pills), pa izađite i uđite u ulicu Shmsh Tarik. Idite putem: gore levo gore desno gore desno gore levo gore desno levo (ne raskrsnici) gore levo gore levo gore desno gore desno (ne raskrsnici). Ući ćete u čarobnjačk. Upotrebite čin za otkrivanje magije (CAST DETECT) i pojaviće se vrata. Otvorite ih pomoću čini za otvaranje (OPEN) i uđite. Naći ćete se u predvorju čarobnjačkog udruženja WIT. Kad vas glasovi pitaju kako se zovete odgovorite, zatim recite šta tražite (MAGIC) i čarobnjaka za razgovor.

Pošto su svi drugi čarobnjaci „zauzeti" predstaviće vam jednog Erasmus. Sledi test. Morate da prođete prvu zvono, postavite je ne štap i „naterate" da zvoni koristeći čini za otkrivanje magije (CAST DETECT), hvatanje (CAST FETCH) i aktiviranje (CAST TRIGGER). Potom slede 4 iskušenja.

* Iskušenje vetra (Wind). Štap koji se vrti povucite ka sebi pomoću čini za hvatanje, a onda upotrebite čini za lebdenje (CAST LEVITATE) i pritiskajte taster za gore sve dok štap ne prođe.

* Iskušenje kamena i zemlje (Stone And Earth). Otključajte stenu (CAST TRIGGER) koja će se pretvoriti u kamено čudovište. Smirite ga (CAST CALM), priđite mu i preskočite ga. Kad se ponovo transformiše u prvobitan oblik i udari po stazi, upotrebite čini za smirenje.

* Iskušenje leda i vode (Ice And Water). Gađajte ledenu stenu plamenom strelom (CAST DART) da bi se otopila. Onda je gađajte u pukotinu (CAST BOLT) i na kraju je otvorite (CAST OPEN).

* Iskušenje vatre (Fire). Otvorite vrata (CAST OPEN), smirite vatru (CAST CALM), zatvorite vrata (CAST FETCH) i odnesite ih (CAST BOLT) tako što ih gađate u sam vrh. Zatim pređite preko njih.

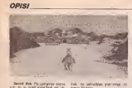
Tokom iskušenja gledajte stanje (CTRL-F) i magičnu snagu. Kad ona padne ispod 20, popijte pilulu za magiju (DRINK MANA PILL). Po što uspešno savladate sva 4 iskušenja, stade čestitke i titule čarobnjaka a onda i one ne(g)ira mrcata da položite sekletvu na učenje magije u trajanju od 20 godina. Naravno odbijate jer se u suprotnom igra završava. Čarobnjaci vam govore da se vratite kad se opametite i odlaze. Za plamenica od Erasmusa dobijete čini za odbijanje čini (REVERSAL SPELL). Kad vas vrati ne ulicu vratite se u gostionicu i spavajte do jutra.

Peti dan. Kad vam donese doručak Šema će vam reći da element valja „hara" gradom. Doručkujte i izađite iz gostionice. Sledi okršaj s vetrom. Upotrebite mamac (USE INCENSE) i bežite u ulicu gore. Idite još malo pore, polijte vetru vodom (USE WATER SKINS) i stavite lampu na zemlju (USE LAMP). Vetra će ući u lampu i tako ste dobili magičnu lampu. Ostatak dana najbolje je da provedete boreći se sa Uhurom odbijajući brave ili mešeći se sa pustinjskim čudovištima a tada možete i da odspavate do sledećeg dana.

Šesti dan. Najbolje da idete u pustinju i borite se sa njenim stanovnicima (ne zaboravite da napunite vrećice na fontani).

Sedmi dan. Posle doručka rađite i ako vidite prosjaka dajte mu dinar (GIVE DINAR). Idite u Guild Hall i Pakiš će vam dati 50 dinara dar od sultana za spašavanje grada od vetra. Idite u apoteku, kupite magične pilule, pilule za zdravlje (Healing Pills) i za snagu (Vigor Pills). Pitajte apotekara o napitku za odmeđijavanje (Dispell Potion), voće saželjenja (Fruit Of Compassion) i Grifinovom peru (Feather). Izađite i popričajte sa Omarom, uzmite vodu, vratite se u gostionicu i spavajte do ponoći. Kad ustanete jedite, idite po saurusa i pravac pustinja. Usput napunite jednu vreću peskom (TAKE SAND). Kad svane vratite se u grad (u toku noći pazite gde delo da se ne izgubite).

Osmi dan. Prošle ste verovatno preko noći skupili mnogo kandži i repova. Idite u apoteku i prodajte ih. Zatim idite u prodavnicu oružja (Weapon Shop) na trgu Fighters Plaza i tražite od kovača meh za vatru (TAKE BELLOWS). Kad vas pita šta će vam, pričajte mu o elementu vazduha (TELL ABOUT AIR ELEMENTAL) i obarajte ruku s njim (WRESTLE). Pritiskajte taster za levo dok mu ne odrnebe ruku. Ako on vama obori ruku izgubićete 20 dinara. Zato je pametnije da snimite poziciju pre obaranja ruku. Kad dobijete meh vratite se u gostionicu i spavajte.



Deveti dan. Po ustajanju saznaćete da je grad napadnut od elemenata vazduha. Idite dole na Fountain Plaza. Napunite vrećicu vodom i od travarke uzmite posudu sa zemljom (TAKE EARTH). Idite na Palace Plaza i ubacite pesak u vrtlog vetra (THROW SAND). Vetar će nići u mesto ubacite zemlju u njega (THROW POT) i upotrebite meh (USE BELLOWS). Sada imate i element vazduha.

Slobodni ste do **jedanaestog dana** uveče kad vam Omar u gostionici uručuje dar od sultana za hvatanje elemenata vazduha.

Dvanaesti dan. Grad je napao element zemlje koji se kreće ulicama. Posle jela idite na Fountain Plazu, uđite u prodavnicu magije i kupite magični konop i naočare sa mađioničarskim zrakom (BUY ROPE GLASSES). Stavite naočare (WEAR GLASSES), izađite i uđite u bilo koju ulicu. Krenite njome i nađite tulpavu [?]. Kad se stena dokotrlja i kad se transformiše u „Kamenka" gađajte ga plamenim strelama (CAST DART) dok ga ne uništite. Ako vam se dovoljno približi usledi će borba „prsa u prsa". Kad ga uništite priđite ostacima i uzmite zemlju (TAKE EARTH). Zatim ste opet slobodni dva dana. (Smanjite Detail Level na minimum jer će vam trebati oko sat vremena da sredite „Kamenka".)

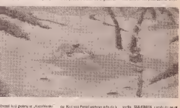
Četrnaesti dan. Posle doručka idite na Fountain Plazu, fontanu je zaposeo element vode. Spustite vrećicu za vodu na zemlju (USE WATER SKIN) a zatim pomoću vetra saterajte element vode u tu vrećicu (USE BELLOWS). Ostatak dana provedite kako hoćete.

Petnaesti dan. Šaman će vam reći da vas je tražio Aziz i reći da je nulta posetila [?] a Šama će reći da na Palace Plazi radi njen rođak koji želi da vas nagradi za spašavanje grada od elemenata vazduha. Idite kod njega i u znak zahvalnosti on će vam dati šnalu sa safirom. Za ostatak dana snađite se sami.

Šesnaesti dan. Posle doručka idite kod Aziza. Za vama će ući i vaš vojni nauus [?]. Ubrzo ćete saznati da ste nevo vreme izbak [?] Arusa Al-Dina (koji je pretvoren u sauru sa). Posle razgovora vratite se u gostionicu i spavajte do četiri. Onda na vam Omar dati još 100 dinara za hvatanje elemenata zemlje i vode. Posle njegovog [illegible] jedite idite na spavanje jer vam predstoji naporan put u Razeir.

Sedamnaesti dan. U zoru ne pridružujete karavanu Razeira [illegible] krećete na uzbudljivo putovanje do grada Razeira.

Dvadeset sedmi dan. Po ulasku u grad zaustaviće vas straže. Prilazi vam Kaven, kapetan garde. Na pitanje da li imate vizu odgovarajte ne. Posle par [illegible] Kaven vam govori da svaki građanin mora da ima vizu i ako je nema trunuće u zatvoru. Potom vam daje vizu i odlazi. Kad vas stražari puste uđite u gostionu Blue Parrot. Po ulasku će vas zapaziti senjor Ferari, čovek koji sedi za odlaznim stolom (ujedno i vođa lopova u Razeiru). Autori igre očigledno su obožavaoci Hamfrija Bogarta, jer u toku ovog i sledećeg dana u igri je mnoštvo događaja i



ličnosti koji potiču iz „Kazablanke" i „Malteškog sokola".

Ferari će vas pozvati da mu se pridružite. Poslušajte ga. Sledi razgovor nakon koga Ferari pita šta želite da popijete. Tražite kafu (COFFEE) jer ćete u suprotnom završiti 2 metra ispod zemlje. Popijte kafu i posle još jednog razgovora Ferari vas upoznaje sa Ugarteom, gradskim [illegible]. Platite mu za informaciju (PAY) i ispitujte ga o svemu što vam padne na pamet. Kad on ode napravite lopovski znak za raspoznavanje (MAKE SIGN) i posle ponovnog razgovora sa Feranjem ustanite od stola i idite na spavanje (levo).

Dvadeset osmi dan. Kad ustanete barmen Vilmer će vam reći da treba da se ponovo nađete sa Feranjem. Izađite iz gostionice i ponovo napravite znak lopova pa uđite u ulicu nagore. Idite nagore do kuće i tražite na trg sa prelašenam fontanom. Pređite na drugi deo trga gde ćete prisustvovati hapšenju Ugartea zbog šverceovanja vode. Kad straža ode vratite se dole, pa opet uđite u ulicu nagore.

Idite gore dok vas tajanstvena devojka ne zaustavi. Kaže vam da je pratite. Ona će vas odvesti u svoje prebivalište gde vam govori da je ćerka nekadašnjeg vladara i da sutra treba da se uda za Kavena. Ali pošto ona to ne želi trebaju joj vaše vize, odelo da bi mogla da pobegne iz grada. Dajte joj ih (GIVE VISA CLOTHES) i dobićete ogledalo u znak zahvalnosti. Izađite na ulicu i vratite se u gostionicu. Sednite za sto i opet počnite razgovor sa Feranjem. Ovaj put on će vas zamoliti za uslugu, po običaju pristanite (YES). Kad vam objasni zadatak izađite iz gostionice. Zahvaljujući lopovskom znaku koji ste pokazali stražarima moći ćete nesmetano da prođete pored njih.

Idite na onaj deo trga na kojem ste bili tog dana i stanite ispod desnog prozora. Upotrebite magični konop (USE ROPE) ili čin za lebdenje (CAST LEVITATE) i popnite se kroz prozor. Zatim tiho (STEALTH) idite do vitrine levo, obijte bravu (PICK LOCK) i podmažite šarke (USE OIL) da ne bi škripale. Uzmite figuru sokola (TAKE BIRD) i izađite kroz prozor i vratite se u gostionicu. Kad vas Ferari ponovo pita da li ste uspeli da ukradete figuru potvrdno odgovorite i dajte mu je (GIVE FALCON TO FERRARI). Posle razgovora idite na spavanje.

Dvadeset deveti dan. Kad ustanete izađite iz gostionice. Bićete uhapšeni i ubačeni u tamnicu. Pokušajte da razgovarate sa mačkom (TALK TO KATTA) ali bezuspešno. Recite mu da poznajete njegovu rođaku Šemu (TELL ABOUT SHEMA) i pošto neće poverovati pokažite mu šnalu sa safirom (SHOW PIN) i nekad ćete ga ubediti i sprijateljiti se sa njim. Dohvatite odelo na drugoj strani rešetaka (CAST FETCH) i obijte bravu (PICK LOCK). Izađite iz ćelije i mačak Sarai će vam pokazati tajni izlaz iz zatvora. Izaći ćete u nekoj ulici, [illegible] u kom delu grada. Idite nadesno putem gore levo gore desno gore levo gore.

Ovde ćete sresti zlog čarobnjaka Ad Avisa koji namerava da pokori svet pomoću statue Iblisa. Hipnotisaće vas i naterati da mu pomognete da dođe do statue kako bi spasio starog vladara Razeira. Potom će vas odvesti na ruševine Zabranjenog grada (Forbidden City). Po proročanstvu vrata pećine će se otvoriti kada ih obasja mesečeva svetlost. Ad Avis počinje da se [illegible] ovo proročanstvo ali posle je mesec sa druge strane planete vrata ostaju zatvorena. Posle svojih jadikovki slučaj će prepustiti vama. Ništa lakše, jednostavno upotrebite ogledalo (USE MIRROR) i problem je rešen.

Ad Avis vas šalje unutra. Pošto je u pećini mrak protrljajte lampu (RUB LAMP) i put je osvetljen. Idite levo i ući ćete u prostoriju sa slapom. Prvo zatvorite otvor na zidu naspram vas da vas voda ne bi uvukla (CAST OPEN), zatim priđite slapu i skočite na drvo koje tuda prolazi (JUMP ON LOG). Sačekajte da vas stablo odnese do malog [illegible] pa skočite sa njega (JUMP OFF LOG). Popnite se uz stepenice u steni i krenite desno 2 ekrana. Naći ćete se u lavirintu punom eruptivnih izvora. Kad ga pređete doći ćete na liticu ispod koje se nalaze ogromna vrata. Spustite se konopom niz liticu (USE ROPE) i priđite vratima. Glas će vas pitati za ime. Odgovorite SULEIMAN i vrata će se otvoriti.

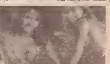
Naći ćete se u prostoriji punoj zlata, dragulja, nakita, ali ne budite pohlepni jer će to biti pogubno po život, već pođite vratima gore-levo i prođite kroz njih. Doći ćete do statue Iblisa. Kad budete pokušali da je uzmete pojaviće se Ad Avis koji će vas paralizovati, zapreti vam izlaz i otići (sa statuom naravno). Vratite se do izlaza. Primetićete svetlucanje u donjem desnom delu ekrana. To je prsten. Priđite mu i uzmite ga (TAKE RING). Kad ga stavite na prst iz njega će izaći dobri duh. Posle zahvaljivanja što ste ga oslobodili, duh će vam reći da imate 3 želje koje morate pametno da iskoristite. Pitajte ga o željama a potom poželite poboljšanje magijske moći (WISH FOR PROWESS OF MAGIC), zatim poboljšanje zdravlja (WISH FOR HEALTH) i na kraju teleport do statue

Iblisa (WISH FOR TELEPORTING TO IBLIS). Duh će vas teleportovati na trg ispred palate.

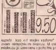
Idite dole i zaslepite čuvare pored ulaza u palatu (CAST DAZZLE). Dok oni budu kukali kako su oslepeli, otvorite vrata palate (CAST OPEN) i uđite u nju. Naći ćete se na terasici u predvorju sobe za obrede. Sačekajte da čuvar koji priča sa Kavanom ode pa smirite Kavana (CAST CALM) i on će otići. Spustite se uz zavesu (CLIMB DOWN) i otvorite vrata obredne sobe (CAST OPEN) i prođite gore. Pa ulasku će vas napasti statua pored vrata. Srušite je (CAST TRIGGER) a onda upotrebite čini za odbijanje čini (CAST REVERSAL). Zatim dohvatite gornju levu sveću (CAST FETCH).

Ad Avis, besan jer ste ga omeli u njegovim obredima, baca čin na vas ali ona se odbija od vas i pogađa Kavana koji je upravo ušao u prostoriju. On odlazi u obliku zmije. Ako ne želite da završite kao [illegible] uradite sledeće: Čim Kavan [illegible] se iz sebe, otrčite (RUN) levo od Ad Avisa i gađajte posudu sa njegove leve strane (CAST BOLT). Tečnost iz posude prosuće se na Ad Avisa i on će izgoreti. Tu je ujedno i kraj igre.

Bojan ADAMOVIĆ



LOST IN L. A.



„Kao što postoje filmovi za koje nije poželjno da ih gledaju mlađi od 18 godina, tako postoje i igre sa sličnim ograničenjima. Naravno, teško je zabraniti tinejdžerima da se ne pozabave „zabranjenim voćem".

Posle poziva svog prijatelja Helmuta Beana da ga poseti u Holivudu, Les Manley pakuje kofere i odlazi na navedenu adresu da bi tamo saznao kako mu je prijatelj nestao. Ovo je početak igre **LES MANLEY LOST IN L.A.** koja je pravljena znatno pre poslednjih rasnih nereda u Los Anđelesu, te lako možemo pretpostaviti da je nestanak holivudskih zvezda sasvim bezazlene prirode. No, u svakom slučaju treba ih naći.

Najbolje je krenuti od plaže, jer je to glavno mesto okupljanja svih stanovnika L.A. Saznaćete da je nestanak Helmuta Beana povezan sa nestankom čuvene glumice La Fonda Turner u istoj noći, dok se kupala „kao od majke rođena" u svom olimpijskom bazenu. U celu misteriju je umešana i pohotna pevačica Maladonna.

Već vam je jasno da je igra puna poznatih ličnosti iz sveta šou biznisa, sa blago promenjenim imenima kako bi bili lako prepoznati. Međutim, iako su u pitanju slavne ličnosti, koje predstavljaju posebnu pikanteriju, to nije glavna odlika ove igre. Tu je i zaista vrlo dobar zaplet koji vam ne dozvoljava da se lako odvojite od ekrana. Stalno morate da rešavate probleme sa kojima se Les Manley susreće u svojoj potrazi, a od svakog poteza zavisi dalji tok igre.

Probleme rešavate u trku, a situacije u kojima ćete se naći su brojne. Obrešćete se u Pammounds studiju na snimanju horor filma, odakle bežite glavom bez obzira. Odatle uletate u ured snimanja Maledonninog spota, koja se dešava u susednom studiju. Uz malo sreće i veštine, postaćete nova holivudska zvezda, što će vam znatno olakšati kretanje i potragu. Naravno, holivudske zvezde uglavnom prate fame velikih ljubavnika, tako da će gomila praznoglavih lutkica biti stalno u vašoj blizini. Šta treba uraditi sa njima zavisi od ličnih sklonosti (možda bolje pronaći neka dečka?). Laptop koji nađete u potrazi je od ogromne važnosti, ne možete ga koristiti ako nemate DOS. Uz malo sreće, možete pronaći način da uđete u Mud House, gde se održavaju borbe golih devojaka u blatu. Dakle, sve je puno raznih ali realnih životnih situacija, a usput ćete doživeti i pomračenje Sunca!

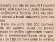
Grafika je odlična, a najvećim delom su u pitanju digitalizovane slike, koje igri daju dodatnu svežinu i realnost. S obzirom da je reč o izdanju firme „Accolade", jasno je da je reč o super-kvalitetu. No, ne treba zaboraviti propisani tekst [illegible]: „This game is recommended for mature audiences!" (igra se preporučuje odraslim osobama!)

Nenad VASOVIĆ





CONAN THE CIMMERIAN



Konanov lik sigurno je poznat čitaocima, što preko stripova, a što preko filmskih ostvarenja sa Arnoldom Švarcenegerom koji su obrađivali život ovog nadaleko poznatog varvarina. Firme „Virgin Games" i „Synergistic" uparile su seriju igara tipa **VENGEANCE OF EXCALIBUR** koje se bave Konanovim avanturama.

Kao što verovatno znate, Konan je rođen u malom cimerijskom selu [illegible], u kojem je njegov otac radio kao kovač, a radosti života delio je sa svojom majkom. Selo je napala veoma brojna grupa konjanika predvođena Thrulsom Amonom, ozloglašenim vladarem Hyboreje. U okršaju koji je usledio, otac je dobio sekiru u leđa, a majku je Thrul Amon hipnotisao da bi joj potom odrubio glavu. Konan se usrdno zarekao da će jednog dana osvetiti svoju porodicu.

Pogled na okolinu je iz ptičje perspektive, a Konana pokrećete mišem ili kursorom, dok se u borbi pokrećete i borite samo kursorom. Mišem [illegible] vodite i vitlate mač u konan, a nagore zadajete udarce, a levo i desno pokrećete Konana.

Igru počinjete u Shadizaru, glavnom gradu Hyboreje, naoružani najslabijim mačem i svotom od dvadeset zlatnika. Sa početnim kapitalom i veštinom mačevanja ne možete mnogo postići. Zato krenite u centar grada koji je i najbogatiji i pronađite pljačkaške kuće. Iz njih ponesite sve što se [illegible] i prodajte [illegible] dok ukradeno zlato ostavljajte u Chrom's Temple. Ako vas stražari uhvate u krađi, oduzeće vam svo zlato.

Kada sakupite oko 300 zlatnika, idite do učitelja Quan Jo (velika zgrada sa zelenim ograđenim dvorištem u severozapadnom delu grada) i za 150 zlatnika naučite udarac Thrust. Zatim posetite Key Mastera u jugozapadnom uglu i kupite Silver Brooch i Brass Key. Ukoliko ste posetili Kromov hram, saznaćete da je obećana nagrada onome ko povrati ukradeni Gem of Sight.

Sa startne pozicije krenite W i nakon što udarcem Thrust savladate stražare, uđite u ograđeni i veoma dobro čuvani Merchants' Quarters. Iz kuće sa crvenim krovom pokupite blago. Zatim se [illegible] i stepenicama u N-W uglu popnite na krov kuće do zaključane prostorije. Uđite unutra i nakon što ubijete čuvara, pokupite novac i dragulje, a zatim i Gem of Sight sa stola. Vrati-

Ie se u hram i pokupite zasluženu nagradu. Ponovo idite kod Quana Joa i trezirajte. Ovo ponavljajte kad god dođete do veće sreće uovoj.

Posetite Red Dog Tavernu (kuća sa zelenim zastorom zure Quanove palate) gde ćete saznati da izvesni Meslertiel Teurus traži saveznike za borbu protiv Throth Amona. Napustite krčmu i idite N do gradske zidine a zatim E. Kada dospete do ukletog Temple of Set idite još malo E i uđite u Inn of Whales (prva kuća ugrađena u zid). Izađite sa druge strane. Spustite se S i uđite u kuću sa zelim krovom. Ak prvo uzbavite deselak dekiji iz pandavni us slocno od Red Dog. Popričajte sa Teurusem koji će vam ispričati svoju priču i zamoliti vas da povratite Eye of Set, dragulj pomoću kojeg će pobediti Amonove snage u gradu. Idite na sledeći ekran, primerite lepih i spustite se u podzemlje.

od Shadizara. Napustite Tavern i pronađite zlatni ključ. Fluil Aud Sieel hab lotus i dva teleport Spells. Ali pre nego što napustite grad, obavite nekoliko dodatnih misija koje će vas učiniti vrlo bogatim.

Thives Guild Gold – spustite se u podzemlje preko otvora u crvenoj kući istočno od Temple of Set. Idite pravo zlatnim ključem otvorite šesta vrata. Uđite kroz pukotinu i pokupite dragulje. Izađite na površinu i draguljarnici prodajte dragulje (zuta kuća sa kamenom slubom ispred ulaza južno od Temple of Set).

Staff of Power – kada napustite draguljarnicu idite malo na S–E i uđite u kuću sa crvenim krovom, poznatiju kao Rufus's Place. U podzemlju idite dole malo levo i gore i u velikoj hali upotrebite teleportaciju i pređite na malo otvore. Unutra uzmite pokupite čarobnjako va zlato pa se vratite unazad. Idite u

Crown i Iron Key kojim možete otvoriti ulazna vrata, pa se vratite u Shadizar.

U gradu prodajte sve mačeve i kupite sebi Enhanced Sword koji oduzima 100% edštete (velika zgrada istočno od draguljarnice). Prodajte i sve ključeve izuzev Gold Silver Brass. Amuze Ruby i Emerald Amulet vratite vlasnicima u hramovima W od Chrom's Temple. uzev no uz nagradu.

U Red Dogu saznaćete od Jelinke da je za vreme bitke njegovog naroda Kushite sa Amonovom armijom u blizini Jungle Ruins majmunoliko stvorenje oteto kraljicu Raff. Mnogi su pokušali da spasu kraljicu ali ukukav mourlil zarobljeveo je ratrake ostavljajući ih us mirsi i nemilosi čudovištu. Sefa kojoj da nju k završi priču napustite grad i otputujte u Jungle Ruins. Sa starta krenite N do velike piramide biljurna koje rastu na desnoj

na raskrsu ju je u ukletom gradu Zambouli. Sa ciljem da spreči armiju njenog oca i Great Khana njenog budućeg supruga da dalje uspevaju Amonove položaje. Snabdite se bakljama, i obaveznim konopcem i Stafom pa krenite u Zamboulu. Na putu ćete sresti lopova koji je pokušao opljačkati Temple of Skulls u Zamboulli. Nd njega saznati unkeli ko vzuih stveu mepam drog glava otkriva ulaz u katakombe. Staff u ruci otvira palas tri lauke ožuuavaju zamku.

Kada stignete ispred gradskih zidina krenite levo i u delu sa tri kamena glave uđite u katakombe. Unutra izdegavajte zamke označene belim lašicama a ukoliko upadnete u neku od njih poslužite se konopcem.

Ulaz u Temple of Skulls nalazi se na prvom nivou ali da bi dospeli do njega morate se spustiti na treći nivo i popeti se sa druge strane. Na drugom nivou pokupite Horn of Valhalla Ruby i Emerald Amulet a na trećem Freeze Amulet i Onyx Key. U hramu ispred vas pojaviće se Tambaula koji će postati nevidljiv i napasti vas. Brzo gurnite kraj Staffa u rupicu na podu i u sledećem trenutku ispod njega će se otvoriti ponor u koji će on propasti. U sledećim mesecima Konan je predvodio armiju Great Khana do ponovne pobede nad Amonovim armijama.

Kad se vratite u Red Dog ovog puta čeka ga je moćni čarobnjak Akadr. U svojoj priči objasniće vam da su lopovi odavno ukrali najjače Amonovo oružje Ring of Power i sakrili su mapu koja vodi do njega u ruševinama Larshe. Za detalje je informacije posetite Morha-

Neprijatelj	Udarac
Corsair	Thrust
Elite Guard	Chop
Guard Shadizar	Chop
High Priest	Swing
Horned Ape/Priests	Swing
Horned Warrior	Thrust
Jelung Tangara	Staff
Lizardmen	Thrust
Mumy	Fire
Priest	Thrust
Snake	Thrust
Spider	Thrust
Thives Shadizar	Swing
Thugs Shadizar	Thrust
Underground Rats	Thrust



Bakljama osvetlite svoj put krenite dole zatim levo i popnite se gore hodnikom pored vrata od žesde. Stepenicama se popnite u Temple of Set krenite levo dole levo ubijte sveštenika i pokupite Jade Key. Vratite se do vrata u podzemlju i pokupite Snake Sword jedino oružje kojim možete pobediti ogromnu zmiju u hramu. Vratite se u hram pomaknite statuetu u desnom delu ekrana i spustite se u zmijsku jazbinu. Nakon što ubijete zmijurinu pređite na sledeći ekran i pokupite Eye Of Set čime završavate prvi deo igre.

Malo kasnije Konan se zatekao u već poznatoj okolini Red Dog Taverne gde je njegova pažnja bila privučena pričom Worsan the Wise koja je govorila o velikom blagu u kraljevskoj grobnici severno

jugozapadni ugao hale i pokupite Staff of Power oružje koje ouměh udara protivnika a može se koristiti tri puta. Iz severozapadnog ugla pokupite čelični mač koji oduzima 50% više energije nego običan. Zatim dalje u N–E deo i produžite hodnikom sa zelenom strelicom pretražite sva vrata i pokupite dragu ucenosti uključujući i Ruby Amulet kojom ubijete mumiju.

U gradu ponovo nabavite teleport Spells i popnite se na vrh ukletog Temple of Set. Iz prostorije pokupite Emerald Amulet (koji uništava dejstvo protivničke magije) i napustite grad.

Nakon što uđete u grobnicu teška vrata će zatvoriti izlaz. Krenite desno i pokupite King's Sword kad mumije ustanu upotrebite Ruby Amulet i spržite je. Pokupite King's

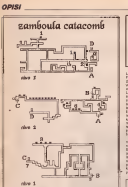
strani popnite se na vrh i uđite u nju. Od sada sve gurno shvatili do mouilel sna magnetno dejstvo pa zato bacite sve metalne predmete koje nosite i pokupite Obsidian Sword mač od crnog kristala. Spustite se dole i krenite E. Bez straha priđite monolitu i napuštite sveštenicu koja će se pretvoriti u ogromnog majmuna. Kada ubijete majmuna možete pokupiti bakarni ključ koji vodi do blaga. Ali ono je tako malo da ne vredi ići po njega. Sledeća dva meseca, Konan će provesti sa kraljicom Raff na čelu armije Kushite sve do poraza Amonovih armija u ovom delu Hyborije da bi se nakon toga ponovo vratio u Shadizar.

Iowanni Juma ispričaće vam da je čarobnjak Jalung Tangom Amonove desne ruke oteo princezu Zesa-

na Segea (plava kuća E od Quana Joa). Kad ovo obavite napustite grad i uđite u Larshu. Sa starta krenite N i uđite u veliku kockastu kuću. Sa oltara pokupite mapu i Marble Key pa se vratite u Shadizar. Krenite E zidom probijte se u ukletu četvrt lopova i uđite u unutrašnji hram u centru kvarta. Unutra ubijte čuvare pokupite blago i Ring of Power sakriven u prostoriji iza tapiserije.

Uskoro će Akadr ispitati prsten i poslaće vas ponovo u Larshu da pronađete Skrolu of Skelos sakrivene u Scriptoriumu koji govore o načinu upotrebe prstena. Napustite grad i ponovo idite u Larshu. Ali na ulazu vas čeka Iron Demon, da vas uhvati i ubije. Ukoliko pokušate da ga ubijete uverićete se u njegovu neranjivost. Zato brzo napustite

zamboula catacomb



Zamboula Catacomb

Legenda
1 – White Lotus
2 – Touch
3 – Freeze Amulet
4 – Emerald Amulet
5 – Amulet Of Undead
6 – Horn Of Valhala
7 – Onyx Key
8 – Stears To Temple Of Skulls
● – Door

Larshu i predite u Jungle Ruins. Polako se prikrađavajte monolitu dok njegova magnetna moć ne povuče demona koji vas gledi. Čim se oslobodite demona vratite se u Larshu i krenite zapadnim zidom N a zatim produžite E. Uđite u kuću sa kockastim vratima u severoistočnom uglu ruševina. Otvorite vrata Skeleton Keyom koji ste pokupili u prostoriji sa prstenom i izađite na drugu stranu. Krenite N a zatim krovovima produžite do Scriptoriuma. Idite desno pa kroz pukotinu na zidu do tajne prostorije i pokupite Scrollove, čime završavate šestu misiju.

Uskoro je Akado pomoću prstena razbio Amonovu magiju nad Tarantijom a armije kraljice Sulit i Grent Khaon već su držali grad pod opsadom. Nakon Kenanovog dolaska armije su napale grad. Taurus je otvorio kapiju a Kenan uspeo da se uvuče unutra. Sa starta krenite levo pa levo gore dva puta levo i nakon što ubijete svešteniku pokupite crni ključ pa se vratite na start. Ukoliko imate problema sa neprijateljima upotrebite Staff Of Power. Ključem otvorite vrata i idite jednom desno a zatim gore. Nakon što propadnete kroz palos preskočite kosture na zidu i pokupite Brown Key. Konopcem se popnite gore i idite do mesta gde ste ubili prvog Lizardmana, otključajte druga vrata. Idite 2 puta desno i od stražara uzmite zeleni ključ. Idite 4 puta levo i otvorite desna vrata zelenim ključem. Nakon što sredite mumiju predite kroz tajna vrata iza tapiserije.

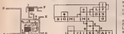
Produžite dole desno dole levo oživelu statuu zaledite Freeze Amuletom, opet dole pomerite prsten i spustite se u podzemlje. Krenite desno gore a onda ponovo gore u sobu sa stubovima da bi se konačno sreli sa Throtom Amonom. Nemojte pokušavati da ga ubijete jer je on neranjiv. Napustite zato prostoriju sa leve strane i nađite se u maloj sobici u kojoj se nalazi Amonovo srce (staklene posude na stolu). Izvucite mač i uništite Thrust probodite srce. Ako vas Throt Amon onemogući da dalje ohrabljivje svoju delatnost upotrebite Horn of Valhala. Dok se on zabavlja reinkom nastavite uništi srce.

Na kraju posle nekoliko istrošenih energija Throt Amon će konačno pasti. A dal i će Kenan postati vladar Hyrborije ili će potražiti druge avanture u drugom kraljevstvu videćemo u sledećoj igri.

Dragan ANGELOVSKI

CONAN
THE CIMMERIAN

mapa: Angelovski Brothers — dizajn: Geran



Underground Of Shadizar

Legenda
1 – Staff Of Power
2 – Amulet Of Undead
3 – Gold Of The Wizzard
4 – Gems
5 – Steel Sword
6 – White Lotus
7 – Thieves Guild Gold
8 – Jade Lock / Shake Sword
A – House West Of Quan Jo
C – Rufus's Place
D – House Northeast Of Ohema Temple
E – Taurus Hideout
F – House East Of Temple Of Set
G – To Temple Of Set

Tarantia

Legenda
A – Amon's Heart
G – Elite Guard
H – Horned Warrior
I – Iron Demon
L – Lizardman
M – Mumy
O – Lotus
P – High Priest
S – Statuete
T – Throt Amon
● – Trap Room

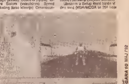
THE GAMES: WINTER CHALLENGE

WINTER GAMES ili kako se u originalu naziva THE GAMES: WINTER CHALLENGE, trenutno je prvoplasirana igra na majskoj top-listi „Sveta kompjutera" u verziji za PC kompjuter. Najbolje reklame za početak, bar poznavaocima PC igara, biće podatak da je proizvela softverska firma „Accolade".

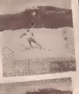


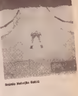
U pitanju je klasična poluolimpijska sportska simulacija sa sledećim disciplinama: Bobsled (bob), Luge (sanke), Downhill (spust), Giant Slalom (veleslalom), Speed Skating (brzo klizanje), Crosscountry (skijaško trčanje), Biathlon (biatlon) i Ski Jump (skijaški skokovi).

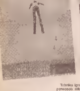
Ulaskom u Setup meni birate video mod (VGA/MCGA sa 256 boja

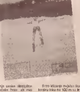












Snimio Nebojša Babić

ili EGA/Tandy sa 16 boja) načina prikazivanja pozadine (High, Medium i Low) muziku (kartice PC Internal Speaker, Tandy 3-voice, AdLib Sound Card, Sound Blaster Card, Roland MT-32, Thunder Board ili bez muzike) i zvuk (kartice nabrojane za muziku osim Tandy 3-voice).

Svaku igru pojedinačno možete igrati (trenirati) biranjem opcije Train u glavnom meniju. Ovo preporučujemo pre upuštanja u borbu sa drugim takmičarima na turniru.

Kada budete dostigli zavidni nivo i ako želite ocenili upoređivanjem svojih rezultata sa objavljenim turnirskim rekordima, izaberite opciju Tournament. Pred vama će biti pomoćni meni u kojem možete izabrati neki već snimljeni turnir (Switch Tournament) ili izabrati novi (New Tournament). Biranjem opcije za novi turnir upisujete se kao novi takmičar, birate najpribližniji lik od ponuđenih (ponuđeni su crnac, žuti, pa ćak i lik žene) i birate za stavu zemlje pod čijom ćete se takmičiti. Normalno, postoji mogućnost igranja više igrača. Nakon toga određujete „jačinu" svojih protivnika (amater, profesionalac ili svetska klasa) i turnir može da počne.

Tehniku igranja svake discipline ponaosob otkrićete brzo, ali evo par korisnih saveta. Trke sanki i bob su gotovo identične. U desnim krivinama držite pritisnut taster levo, a u levim taster nadesno. Skijaško trčanje i biatlon se razlikuju samo u gađanju puškom koje postoji u biatlonu. Širi ste zamorni mogli do jedne od petin mete (dve za gađanje u stojećem stavu i dve za gađanje u ležećem stavu) to čini teže pogoditi centar. Težina gađanja se manifestuje bržim mrdanjem nišana i težim dovođenjem u centar. Pogoci u sivi (spoljni) deo centra i ostatak mete donose 10–30 kaznenih sekundi.

Brzo klizanje najviše liči na sprintersku trku na 100 m sa letnje olimpijade. Pogađate i ovde je potrebno što brže pritiskati određeni taster (ENTER) i povremeno pravilno skrenuti. Spust i veleslalom su veoma atraktivne igre i zaista njajno urađene. Pravila su prosta. Potrebno je što brže proći naizmenično poređane plave i crvene kapije (zastavice) i bez pada stići do cilja.

Skijaški skokovi su možda najzanimljiviji zbog kratkog trajanja i mogućnosti puno posvijenja (u trener varijanti) dok ne postignete nedostižan rezultat. Tokom spuštanja niz skakaonicu treba da održavate pravac, a u pravom trenutku se dobro odrazite pritiskom tastera nadole. Tokom leta (u najvišoj tački) treba da se nagnete napred pritiskom tastera nagore. Malo pre susreta sa snegom pritisnite ENTER kako biste pravilno doskočili. Daljine do devedeset metara ćete postizati relativno lako. Skokovi preko te granice već predstavljaju pravu umetnost i pravilan doskok je izuzetno teško postići. Ipak, upornost će sigurno urodili plodom. *(Ako ovaj tekst nije stigao na vreme, razlog je upravo u toj „upornosti" većine članova redakcije, prim. ur.)*

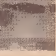
Snimanje dobrih rezultata moguće je i u trener verziji i na turniru. Posebno treba naglasiti da „za istoriju" ostaje zabeležen ceo „snimak" rezultata, a ne samo konačni rezultat. Takozvani Replay (snimak) možete pogledati biranjem te opcije. Imate klasične komande video plejera – tasterima levo i desno puštate snimak normalnom brzinom napred i nazad, a istovremenim pritiskom i tastera ENTER snimak gledate većom brzinom. Ove mogućnosti su izuzetno korisne za analizu i sigurno će vam olakšati pravljenje grešaka koje treba anulirati za postizanje boljeg rezultata.

Grafika, skrolovanje ekrana i zvuk su na zavidnom nivou. Igra je „testirana" na AT-u sa VGA karticom i PC Internal Speakerom. Utisak fantastične muzike preneo mi je kolega koji poseduje Sound Blaster Card.

Goran KRSMANOVIĆ







Kompilacija 3

Zbog mnogobrojnih zahteva čitalaca, spremili smo novu kompilaciju. Ovog puta obuhvaćeni su odgovori i saveti od broja 12/90 do broja 5/92. Dodati su i mnogi odgovori kojima smo zasipani proteklih meseci, a nismo imali prostora za objavljivanje u redovnim brojevima

Pripremili Goran KRSMANOVIĆ i Nenad VASOVIĆ

A

A VIEW TO A KILL ● C-64 ● Za nivo FI naše kao lozinku upiši ILVCT

A.C.E. ● Testament ,'M' postavši mesn Da Pl lakše rešavaš avione Fordove i tenkove, n glavnom meniju ukucaj opcijo ... Flict And Weapon Man ... ali važi samo ako igraju dve igrača.

A.T.F. II ● A ● Koristeći Smart Disk II Werkstrop nađi za gorivo 3D 40 01 20 70 16 32 2D i zameni sa 4E 71 4E 71 70 16 32 2D. Za mnogo cijn zameni 53 6D 01 DE 36 7C 00 00 sa 4E 71 4E 71 6R 7C 00 00. Za živote zameni 95 6D 00 72 B8 04 72 00 sa 4A 8D 00 72 B8 04 72 00. Ne preračunavaj Checksum

AFTER THE WAR ● C-64 ● Robote ubijaš pucajući im n glavu (pogodak prepoznaješ po metalnom zvuku) dok im se energija potpuno ne istroši ● A ● Istovremenim pritiskom na sledeće tastere dobija se besmrtnost: nivo 1 – ALT 1 B nivo 2 – ALT 1 M

ALIEN BREED ● A ● Uđi jednom neprijatelja dobijaš novac. Saržer sa municijom pokupi tek kad je trenutni na izmaku dobićeš novi ... start će se dopuniti do vrha. Flame Thrower spaso ... neprijatelje. Na drugom nivou aktiviraj kompjuter i otkucaj neku od šifri:
ALIENS ARE FAGGOTS, PUFFNUTS MODE, BEN JOHNSTONE TRAINED THESE ALIENS, GALLUP LIVERPOOL.

ALL DOGS GO TO HEAVEN ● A ● Cilj igre je da pronađeš ... nađeš psa koji ... i nađeš ga

AMAZING SPIDERMAN ● C-64 ● Kad dođeš n sobu sa mnoštvom ... vidi... iza zida otvaraju vrata na ... iznad Spajdermana senzor. Pređi preko senzora i vrata se ne će zatvoriti ... mesto je da kreneš prema njima. Kad ih ubrati propadaš kroz vrata. Vrati se n lift i kreni izađi na desnu stranu, nađi ćeš se n sobi ... sa čijoj je sredini velika kapa. Popni se na kapu ... kroz otvor na vrhu sobe. Naći ćeš se n sobi gde je ranije Pila mnmija. Kreni levo do zida i deaktiviraj senzor ... zida na gornjoj strani. Zid će se pomeriti i otvoriti prolaz n ... koje onde

AMNIOS ● A ● Šifre
PUFFINNLOSP, LISARROHELQ, LKINOTROOUF, STERUMCHL, RCHLINGLRAB, THERTSTPTT

ANNALS OF ROME ● Cilj je dostići vrh ... Rimske Imperije. Armija ... n ... zemlju tako što ... prve dve slova imena zemlje, ... komandanta ... i ... komandovati s tolj za

ATOMIX ● 16 ● Pritisni HELP ... onda napiši TIME i vreme neće teći

AWESOME ● A ● Drži ... + i pucaj. Tokom igre F1 ... F1 pun energetska ... tasteri 1 10 menjaju ... oružje.

AZTEC CHALLENGE ● C-64 ● Najlakši način za prelazak ... na četvrtom nivou je da na prvom ekranu odeš gore ... ekrana, ... od dole na sla-

dećem ekranu. Ovo ponovi 13 puta. Na sedmom nivou ... na sterom mestu ... ima ... jedan ... tri reda ... Ako ... jedan red ... do rupe ... ion ... Za dva reda ... za tri nagore

B

B.A.T. ● C-64 ● Dozvolu za letenje nađi ... n policijskoj stanici. U kanu n gradu ... pre devojke ... Maringa ... Posle ... pustinjom ... n ... skini ... Za otvaranje vrata ... pravom kombinacijom ... sveda na tabli

BABY JOE ● A ● Šifre
1 YORPI 2 BLOUP 3 MUMMY

BACK TO THE FUTURE II ● Ukucaj THE ONLY NEAT THING TO DO za beskonačnu energiju

BACK TO THE FUTURE III ● 16 ● Šifre
1 ROTTEN CHEAT 2. LOUSY CHEAT 3 LOW DOWN CHEAT. Signal na ekranu potvrđuje neograničen broj života. Da bi prošao električar ... da se nastavi i kroz ... prići. Kad ... kreni napred dva koraka do vertikalne linije na lokomotivi. Sačekaj da ... maksimalno ... pojavljivanja ... električnoj ... do ponovi postupak

BAGITMAN ● C-64 ● Cilj je sakupiti džakove sa novcem na sva tri ekrana. Da bi pokupio džak stani preko njega pritisni pucanje. Onda ga moraš odneti do ... koja su na jednom od ekrana. U njih ispuštaš džak tako što pritisneš na pucanje. Kolica možeš pomerati po ekranima i možeš uzimati i kramp i njime ... rupe u zidu ... ubi ... pandure koji te jure.

BALL ● A ● Dok se igra učitava i ekran je prazan pritisni desno dugme miša za dobijanje ...

<table>
<tr><td colspan="3">BAR GAMES ● A ● Izjave koje treba upotrebiti kod devojke u disciplini Pick Up Artist.</td></tr>
<tr><td>prva devojka</td><td>srednja devojka</td><td>desna devojka</td></tr>
<tr><td>Stock Market</td><td>Latest Swimwear</td><td>Egypt of Pieces</td></tr>
<tr><td>I Just Air Gold</td><td>Play Baseball</td><td>Lanai, Hawaii</td></tr>
<tr><td>Real Estate</td><td>What Are You Staring?</td><td>Ride Horses</td></tr>
<tr><td>Stations And Water</td><td>Beer</td><td>Wine Settlers</td></tr>
<tr><td>Real Estate Broker</td><td>Yes</td><td>Psychologist</td></tr>
<tr><td>Lulu ...</td><td>Natural Garden</td><td>My Place</td></tr>
<tr><td>Classical</td><td>Rock n Roll</td><td>Jazz And Blues</td></tr>
<tr><td>Symphony</td><td>The Movies</td><td>The Theatre</td></tr>
<tr><td>Cheesecake</td><td>Strawberries</td><td>Hot Fudge Sundae</td></tr>
<tr><td>Water Skiing</td><td>The Ocean</td><td>The Radio Station</td></tr>
<tr><td>Build A Sand Castle</td><td>Yes</td><td>Fly A Kite</td></tr>
<tr><td>Walk Along The Beach</td><td>Walk Along The Beach</td><td>Walk Along The Beach</td></tr>
</table>

BASIL ● Kad sakupiš sve pet potrebnih predmeta idi do kraja desno. Doći ćeš do zida na koji ne možeš skočiti. Produži desno ... kroz ... i završi si igru

BATMAN ● A ● Popni se na krov i ... Locknicka ... n podkrovlje. Pro... traži ... kuću dok ne nađeš ... strelicu. Nađi sobu sa prolazom na plafonu i tasterom n levom gornjem uglu. Iskoristi nož i ... Naći ćeš ... malu. Stani ... je i gurni je ... Dočekaš ... zasto ... ženi i idi do muzeja – Pingvinovo skrovište. Za ... zak iskoristi ... Kad dođeš do vrata ... pritisni nagore palicu na zidu. Po ... vrata na podu označene sa dva mala ... da koje ... zemlje. Njih ... pomeranjem palice ...

BATMAN THE MOVIE ● A ● Prilikom ... na jedan od prvih pet funkcijskih tastera i taste F10 prelaziš na jedan od pet nivoa igre

BATTLE ISLE ● A ● Šifre za dve igrača
0 FIRST 1 ORCIST 2. GAMMA, 3 MARSS 4 EAGLE 5 METAN 6 FOTOP 7 POLAR 8 TIGER 9 SNAKE 10 ZENIT 11 SONNN 12 VESTA, 13 ... 14 DEMON 15 GIANT
Šifre za jednog igrača
16 CONRA 17 PHASE 18 DESTY 19 MORNT 20 FIGHT 21 ... 22 FIFTH 23 VESUV 24 MAGIC 25 EFACE 26 VALEY 27 TESTY 28 TERRA 29 SLAVE 30 NEVER 31 ...
Ekstra šifre
... SNOOP ... STORM

BATTLE SQUADRON ● A ● Bombe ... je ... sve neprijatelje ... vrtenjem palice n krug ili pritiskom na desno dugme miša.

BATTLETECH ● A ● Kad završiš prvu misiju ... n spavaonici. Kad ustaneš videćeš da ... kredita ... restaurant ... komunikacioni centar i sve kredite uloži u firmu Nas Div ... vrati se unutra i ponovi postupak sve dok ne sakupiš oko 200 kredita. Onda ... igru ... kompjuter ... Kad se vratiš igri videćeš da imaš dovoljno kredita ...

BEACH HEAD ● C-64 ● Na Punkeru gađaš otvor koji ... gađaj otvor ... drugi i tako redom dok ne ... Bunker

BEVERLY HILLS COP ● C-64 ● Cilj drugog nivoa je da nađeš sve neprijatelje i ... skladište sa jednog kraja na drugi. Na kraju ćeš videti kamion kriminalaca ... Cilj trećeg nivoa je da ... kamion i izbegavši sve prepreke dođeš do kuće Viktora Majtlanda

BEYOND THE GATE ● A ● Ukucavanjem THE END OF TIME DRAWS NEAR aktivira se magnetnost promene statistike ...

BOMBOZAL ● A ● Šifre
... NEL ... POSS 278 ... 308 LANE
● C-64 ● Na četvrtom nivou prvo uništi ... ispod početnog polja. Onda idi desno do drugog skretanja nagore. Idi gore pa levo do kraja, ... poslednju bombu ... Na ... početnog ... idi desno ... na putu nastavi n istom pravcu ... poslednju ... Ponovi ... se pomeri ze polje ndesno i prešao si nivo. Na petom nivou idi gore uništi Pomin i nastavi da ... u istom pravcu po ...

koje ... pošto pređeš preko njih. Detoniraj ... na putu, nakon ... si n gornjem delu nalaze ... bombe. Sad kreni dole ... uništi ... opet dole ... Poniu ... desno, tu ... dve ... koje da ti ... na putu ili gore levo uništi ... stani na poslednju ... ne nivou aktivnoj je i pomeri se na polje ...

BONE CRUNCHER ● Šifre
GOLEMSTTENCH, MORPHICLE, GOLEMKILLER, SCARAB, WETS OF DEATH, MONSTERPARTY, CAVE OF DOOM, UNDERGROUND DEATH CHAMBER, GOLEMS CAVE, HUNGCUT, SLIMEHOLE, BLOODSHELL, BONEPOWDER, NIGHTMARE, MONSTERBREAD, THUNDERSTORM, CREEPYCAVE, LIQUIDATION, MEGAMAZE, STRATAGEM, STRATOSPHERE

BRAT ● Za prvi nivo nema koda, a ostali su
2 MIHIMOTO 3 SABUTOZO 4 SUMATZEE 5 ROKITASO 6 ITSANONO 7 MOZMATO 8 ROZITOMO 9 MOKTEMO 10 ZUNOHATO 11 CHANATSU 12 HABATSU

BUBBLE BOBBLE ● A ● pritiskom na F1 ideš nivo napred, F2 šest nivoa napred i F3 11 nivoa napred ● CPC ● Šifra je
222139V2Z4Z2Z1Z4Y4Z21Y24Z38

BUCK ROGERS ● Cilj je pronaći pre ... stanicu odakle se upravlja ... planete. Za uspešan završetak prve misije nastavi grupu od nekoliko ... jednog doktora, ... Jocki i inženjera. Kad počne napad ... ponovo ... kompleks ... Kad ... do sobe koja je krajnji cilj i pobiješ ... koji su već ... uzeli tu ... jednog od svojih ... na ... koji je aktivirao neke od protivnika. Onda pokreni odbrambene kontrole. Kad ubiješ neprijatelja ... pokupi ... Ako završiš misiju dobićeš priliku da prodaš te ostatke i opremiš svoje ljude boljim oružjem

BUMP'N RUMPLE ● C-64 ● Kad se na ekranu pojavi Rumpl možeš ga ubiti ... ili ga pomilovati. Ako uništiš ovo drugo (dole pucanje) ... Ispod ... možeš ... pravo ... onde ... uvući ... ga ... Na kraju te čeka košarkaš (King Size) i gađa te loptom. Priđi mu i tri puta ga ... u zemlju. Čućeš zvuk motora u daljini. Sačekaj dve sekunde i uradi ... (gore + pucanje). Na ekranu će ... dođeš ...

BUSHIDO ● C-64 ● Na nivou Fair Fault Halls ... King Tron Kay kojim se prelazi na Crypt Ways ... ključem može se stići na Barrow Depth

C

CJ S ELEPHANT ANTICS ● 16 ● Na naslovnom ekranu otkucaj ITCHY ARSEHOLES za dodatnih života.

CABAL ● A ● Kad ubiješ crvenog ... vojnika, ... njega će doći ... Pucanjem n njih ispadaće bombe koje možeš pokupiti

CAR-VUP ● 16 ● U ... ekranu otkucaj neku od šifri: WHOOPEE – za početak na ... AHRGGH – ... PUSSYCAT – devet života

CARDIAXX ● 16 ● Pauziraj igru i otkucaj RACHAEL. Onda pritisni levi SHIFT onda H. Probaj takođe i sa CAPDULY

CARRIER COMMAND ● C-64 ● U opciji Strategy na početku ... samo bazu (Vulkan) i neprijatelj ... (Nemezis) i ... ostrva ... Treba da zauzmeš ... broj ... ostrva pre ... sa neprijateljem. Najlakše ... prvog konflikta ... između ... Epsilon i Omega. ● A ● Pauziraj igru i ukucaj THE BEST IS YET TO BE (sa ...). ... 'Y'? Energija će se spustiti ... Carrier ... ... na numeričkoj tastaturi ... igru ... U naslovnom ekranu ... + / – ... objekti n igri. ESC – ... CTRL + S ... CTRL + Q – nastavak. CRSR UP ... Carrier Walrus ili Manta vozila CRSR DOWN – ... DELETE/HELP – ...

CASTLE MASTER ● 16 ● Kad startuješ igru pritisni SHIFT ... desno vrata ... ključ ... n ...

ŠTA DALJE?

dugme miša do 20 puta, dok ne zalediš [illegible] i vidiš 4 [illegible] ključa. Pucaj u njih da bi [illegible] bez [illegible] života svih 10 ključeva. [illegible] C-64 ● Ključ za Spint s [illegible] u pećini [illegible] Hot Baths. Ne [illegible] jer je smešten u [illegible] donjem uglu platforme. Da bi ga [illegible] pritisni [illegible] uz zid.

CENTURION DEFENDER OF ROME ● Sa [illegible] grafike [illegible] napada [illegible] vojsk ● PC ● [illegible] koje možeš zauzeti [illegible] Aegyptus, Alpes, Arabia, Armenia, [illegible], Dalmatia, Gent Germania, Hispania, Mauretania, Mesopotamia, Thrace. [illegible] na savez i [illegible] pod uslovom [illegible] sve teritorije koje [illegible] zauzeo [illegible] po [illegible] vojnika se [illegible] konzularna armija [illegible] osim Alpa gde je [illegible]. Evo [illegible] Teritorije Arabia, Hispania i Mauretania [illegible] Diplomatic Agressive Offer Alliance Low Aegyptus Friendly Friendly Offer Alliance Low Britannia i Dematia Agressive Offer Alliance Low Armenia, Thrace i Mesopotamia Diplomatic Diplomatic Offer Alliance Low U Galiji i Germaniji moraš prvo osvojiti [illegible] armija [illegible] pa [illegible] pregovarati!

CHASE H.Q. ● **ZX** ● Učitavanje nivoa bez [illegible] Block 1. Da bi se prebacio na neki drugi nivo [illegible] Blocks 1 ● onda premotaj kasetu na [illegible] nivo i [illegible]. Da bi na [illegible] ekranu [illegible] sistem [illegible]. Dok je [illegible] (Greg) [illegible] sa [illegible].

CHASE H.Q. II ● Za vreme igre napiši NAGARDEMIN [illegible] dobiješ vreme [illegible] prelaziš nivoe.

CHIPS CHALLENGE ● 16 ● Da bi dobio [illegible] SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS. Za preskakanje nivoa [illegible] C. Šifre za nivoe: BDOG EVUG OLLM QJAN GHVO FLXT XHIT LUJT BJUK YBL

CHUCK ROCK ● 16 ● Šifra: UNCLE SAMS – [illegible] MORTIMER [illegible] F1 F4 za [illegible] TURN FRAME – menjaš nivoe [illegible] I ● ESTRAND [illegible] SHIFT. [illegible] ● A ● Za [illegible] ●SHE LOVES CLEANING WINDOWS LIFE IS MY DREAM (FAST ANT THE WORD) ●ITS FAIRY HOW [illegible]

CITADEL ● C-64 ● Za uništavanje [illegible] kontakta i [illegible].

CLOWN MANIA ● Za [illegible] života [illegible] HELP [illegible] igre.

COLORADO ● A ● Grumme [illegible] na raznim lokacijama [illegible] prvoj [illegible]. Za [illegible] metak [illegible] stepenicama). Uzij indijanca [illegible] Vrati se [illegible] metak.

CONFLICT ● A ● Sa svim zemljama i posebno sa Egiptom uspostavi dobre [illegible] Mi [illegible] međunarodni [illegible] Ako [illegible] sporazume [illegible] nuklearno oružje [illegible] vanjem incidenata [illegible] Kad se [illegible] sporazume i napadni.

CONTINENTAL CIRCUS ● A ● Kad se upali prvo svetlo na semaforu [illegible] kad se upali drugo povuci [illegible] Pročitaj [illegible] sa [illegible] većim [illegible].

CRACKDOWN ● ST ● Pauziraj igru i upiši SMURF. U toku igre F1 daje [illegible] prvom a F2 drugom igraču.

CREATURES ● C-64 ● Na nivou 3.2 [illegible] sa [illegible] oružje [illegible] platformu [illegible] Da bi prošao nivo 3.3 [illegible] Prvog [illegible] igrača. Drugog [illegible] se [illegible] sa [illegible] Kagla se [illegible].

> **CONFLICT EUROPE** ● Šifre za neke [illegible]
> NATO [illegible] SHARP STICK
> SWITCHBLADE DIRTY HARRY
> KNUCKLE DUSTER HIGH LIGHT
> BRADBUTT LITTLE JOE, WHITE SPOT
> JULY 14 FIRE WALL BLISTER
> GAROTTE GUILLOTINE IRON FIST
> VAMPIRE CORVUS AQUALA LEECH
> WRAITH CHARM KEYSTONE KARMA
> MEGADON FUMBLE WINTER PAPER
> BAG FIRE CRACKER GROUNDED
> PLAGUE FAMINE [illegible]
> [illegible] MAY THE FIRST
> BEAR PAW SMOG [illegible] RED STAR
> SHARP BITE THUNDER CLOUD STAR
> BURST BROKEN GLASS HELLFIRE
> IRON CURTAIN STEEL BOX
> SPEARHEAD WAR HAMMER STEAM
> ROLLER ROAD BLOCK BROKEN
> WING SNOWDRIFT BROADSWORD
> SMOKE SCREEN WHITE [illegible] SWAN
> FLIGHT SKY ROCKET MOTHBALL
> FIRE STORM TIN TACKS
> WHEATSHEAF AUTUMN MIST
> WHIPLASH FOG BANK NIGHTMARE

CRYSTALS OF ARBOREA ● [illegible] simbol [illegible] CTRL V povećava se energija na 99.

CYBER BLOCKS ● C-64 ● Na sledeći nivo prelaziš [illegible] / SHIFT CRSR UP/DOWN <SPACE>

D

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE ● C-64 ● [illegible] Za [illegible].

DANGER FREAK ● C-64 ● Kad se [illegible] kopter [illegible] gore [illegible] desno i [illegible]. Kad nkvališ [illegible] drži palicu [illegible].

DAYS OF THUNDER ● 16 ● U toku igre [illegible] COMEFLYWITHME [illegible] Tasterima F1 F9 menjaš [illegible].

DEFENDER II ● 16 ● U toku igre otkucaj HAVEN. Sa N [illegible] a na I [illegible].

DEFENDER OF CROWN ● A ● [illegible] na početku [illegible] protiv Saksonaca. [illegible] Go Raiding i Send [illegible] Campaign Army [illegible] trupe [illegible] bar 11 [illegible] Kad dobiješ poruku Battle Across Land možeš [illegible] Defense [illegible] Bombard. Ne [illegible] Kad [illegible] igraj [illegible] vitezom [illegible] Počni sa [illegible] Bombard [illegible] manje vitezova [illegible] Ako [illegible] vitezova povuci se. Kad osvojiš pet [illegible]

imaš pod svojom komandom [illegible] dostatak [illegible] bar jedan katapult, napadni najbliži zamak [illegible] armiju za osvajanje [illegible] na tu zemlju i [illegible] Transfer [illegible]

DEMON KISS ● C-64 ● [illegible] Stupaj [illegible] tajnih prolaza [illegible] do [illegible] ekrana – [illegible] do [illegible]

DENARIS ● A ● Pritisni Z [illegible] 2 drži njegovo [illegible] tokom učitavanja da bi imao pomoć u igri.

DESTROYER ● Da bi prešao na [illegible] RR [illegible] most OR kormilo NA navigacija DA [illegible] RA radar SO sonar AB napuštanje broda AS i AP laki protivavionski topovi GF GA veliki topovi TR markiranje mete TS i TP torpedne stanice DS dubinske bombe. Kad [illegible] podmornica [illegible] na 90 ft.

DEUTEROS ● A ● Da bi napravio neki objekat moraš prvo stvoriti tim naučnika (istraživača) i tim običnih radnika (proizvođača) koji prave te objekte. Uđi u Training Mode sa troje [illegible] nih vrsta. Prva vrsta su za treniranje naučnika koji se [illegible] automatski prebacuju u istraživački centar. Ukupan broj naučnika je 250 [illegible] status vremenom raste [illegible] Druga vrsta su za trening radnika [illegible] status raste od početnika do eksperta. Radnike [illegible] Trenažni [illegible] je za trening mašineca [illegible] Za konstrukciju [illegible] objekta [illegible] Istraživački [illegible] Po završetku projekta [illegible] kojoj [illegible] (bila je crvena) i [illegible] Da bi se [illegible] Ant [illegible] Computer) koji [illegible] Druge sisteme ne treba [illegible] Sa Mass Trance [illegible] ukradeš sa Metkom dva [illegible] na Uranu možeš da [illegible] sa Zemlje [illegible] Grappler a Zemljinoj orbiti možeš da [illegible] projekat Techy [illegible] je pitanje kako ga razviti. [illegible] diskete možeš se naći i poruka o Metho [illegible] Lasers [illegible] projekat [illegible] treba [illegible] orbiti [illegible].

> **DR DOOM'S REVENGE** ● **ZX** ● Pre učitavanja prvog a sve kompletni postavlja dva pitanja na koja se mora dati tačan odgovor. Evo ga grupa "Prilo [illegible]"
>
> | | |
> |---|---|
> | Da que [illegible] Dr. Mauros? | Marren |
> | Da que [illegible] Electro? | End of [illegible] New York |
> | Cual [illegible] de Machete? | [illegible] Lopez |
> | Quanto pesa [illegible] | 228 Lbs |
> | Donde [illegible] Capta e America? | New York City, New York |
> | Que altura tiene [illegible] | 5 11 |
> | De que color [illegible] de [illegible] | Marron |
> | Cual es la [illegible] | [illegible] |
> | Donde [illegible] Machete? | [illegible] |
> | Donde [illegible] | Marseilles, France |
> | Que [illegible] | [illegible] |
> | De que [illegible] | VendaQuanto [illegible] Machete [illegible] |

DIE HARD ● C-64 ● Predmete uzimaš sa F i koristiš sa G. Transistor [illegible] teroriste. Cigarete umanjuju energiju koja [illegible] hrane [illegible] Ključem možeš otvoriti [illegible] na drugom spratu u kojoj je hrana. Upaljačem se [illegible] otvora za ventilaciju. [illegible] Kompjuter će [illegible] koji [illegible] Kad [illegible] da prođe. Dal [illegible] oružje [illegible] Kad ti bude [illegible] oružje [illegible] Vrati se [illegible] češ [illegible] dosta energije. Kad

snena [illegible] helikopter [illegible] Kad [illegible] u [illegible] Da bi [illegible] teroristu [illegible] Bombu [illegible] u pukotinu [illegible] teroristu [illegible] prvu pomoć. Pojedi sva hranu koja [illegible] teroriste koji drži tvoju ženu. Pomeri se malo gore i počni da pucaš [illegible].

DIZZY II ● C-64 ● Za [illegible] osam metaka i [illegible] za [illegible] kad [illegible] Dvaaj [illegible] i [illegible].

DIZZY III ● Jednu [illegible] Troll [illegible] Voda [illegible] Kamen [illegible] kad [illegible] mesta. [illegible] spusti Daisy. Kramp [illegible] na kamenji [illegible] Top [illegible] na šljiku [illegible] Kucač [illegible] Da bi [illegible] Armorog [illegible] valiku kost koja [illegible] sandake. [illegible] ispod [illegible] Armorog Skoči [illegible] kamen. Ostavi kost [illegible] Skoči [illegible] Armorog [illegible] Nastavi [illegible] Dozzy [illegible] i uzmi naphak sa [illegible] koji će [illegible] Ključevi (ima 4) služe za pokretanje liftova. Liftove pokrećeš [illegible] pored lifta – The Lift Centre. Hai [illegible] je na drugoj strani mosta [illegible] sa Armorogom [illegible] vulkana [illegible] njega moraš [illegible] Da bi [illegible] ključ moraš porazgovarati sa Old Dozzyjem koji je pored [illegible] Lift To The Elders. [illegible] koju upotrebi [illegible] Naći ćeš se u Strange New World [illegible] strani [illegible] ćeš [illegible] na kojem [illegible] Dizzy [illegible] i njenu [illegible].

DOMINATOR ● U [illegible] Shaft i [illegible] života.

DOUBLE DRAGON ● Na drugom nivou [illegible] jednom [illegible] na platformu i [illegible] spnah platforma [illegible] protivnici ne [illegible] Kad se [illegible] više neće [illegible].

DOUBLE DRAGON II ● ST ● U igri za dva [illegible] pritisni ESC za beskonačno kredita.

DOUBLE DRAGON III ● A ● Pauziraj igru i [illegible] pritisni F8. Kad izgubiš sve živote [illegible] nastaviš igru sa mesta na kojem si stao. Ovo treba uraditi [illegible] kompjuter [illegible].

DRAGON'S BREED ● A ● Pauziraj igru i upiši IREM. Dobiješ beskonačno života [illegible] nivo.

DRAGON SPIRIT ● A ● Pritisni F9 sa [illegible] DRAGON HEAD i [illegible]

ŠTA DALJE?

daj efekat koji dobiješ prilikom ne FID

DRAGON'S LAIR – ESCAPE FROM THE SINGE'S CASTLE • A • U većinu treće faze prođi povlačenjem palca nago ... koji se može samo na jednu stranu

DRAGON'S LAIR – TIME WARP • Tokom učitavanja prve scene gristeni RETURN i ngaši GET MORDROC DIRK

BRAKKHEN • Za kretanje što drugih karaktera ... za kreiranje likova i unesi 3141592 ... ime lika. Kad ... pet ... za ime ... SUPERVIZOR. U takoj igre pritisn "CONTROL". Kad ... pritisni RETURN

DRUID • C-64 • Jedna palica vodi Golema a druga druida. Da ... Golema na drugi nivo ... ga preko vrata i ... kroz vrata ... pozdi i Golem će sledili. Da ... na drugom nivou ... vrata ... Kad ... pritisni taste + i vrata će se otvoriti. Neke od komandi sa tastature 0 1 + ... Golem CLR/HOME – Kaos

DUCK TALES – THE QUEST FOR GOLD • A • Da bi zaradio 1000 dolara ... da Baje ... pritisni ... dok Baje ne postigne ...

DUNGEON MASTER • Dok ... ulaziš vrata ... čarolija OH EW RA. Postoji čarri pute po ... znakova ze čarolije ... kombinovanje ... čarolija. Evo primera: X835 je ... drugi znak je ... znak je ... četvrti znak je ... Da bi aktivirao čaroliju klikni na ... formulu. Čarolije: X1 stamina, X2 energija, X4 svetlo, X8 otvaranje vrata, X14 ... magija, X25 ... X31 ... X44 ... X52 ... X535 ... X154 ... X465 ... X651 snaga, X325 pogled ... X352 ... X454 ... X548 ... X521 nevidljivost, X152 ...

DYNAMITE DUX • A • U naslovnom ekranu otkucaj CHEAT. Sa F1 – F8 ...

DYNASTY WARS • Na naslovnom ekranu otkucaj CHEAT MODE i pritisni F2 za preskakanje nivoa. • A • Pauziraj igru sa F8 ... SHIFT 1 i "Help". Nastavi igru i ...

DYTER 07 • A • Na naslovnom ekranu otkucaj G ... Sa "W" ...

E-MOTION • Na glavnom ekranu ... MOOUNIT sa F1 – F4 biraš nivoe

E-SWAT • A • Pauziraj igru i upiši JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU. Ekran će ... 05 sredstava.

ELF • A • Za ... otkucaj CHOROPOO

ELIMINATOR • A • Pritisni HELP na naslovnom ekranu ... šifru. 2. AWESOME 3. BLOODBATH 4. CHEEKY 5. DOWACK 6. ENIGMA 7. FLAME 8. BEGGE 9. HANDEL 10. CYCLE 11. JAMMIN 12. K KONG 13. LAPDOR 14. MIKADO

ENCHANTED LANDS • 16 • Na naslovnom ekranu otkucaj TCB RULES FOREVER ... tastere 1 – 5 ... F2 ...

ENDURO RACER • A • Posle ... otkucaj CHEAT ... 10 sekundi ... 3 ... kontrolne tačke

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS • A • Kada ... vrata ... (sa ALT) ... kroz vrata bez ikakvih ...

EXOLON • 16 • Otkucaj ... AD ASTRA za besmrtnost

EYE OF HORUS • C-64 • U startnoj ... skroz desno na ... ploči ... ključ koji je na prvom spratu

• A • Posle ... Press Fire To Start ... SFAW ... može ... u ... ukus fiftree.

ELITE • 16 • ECM Jammer ... ECM ... Front Energy Bomd je jači od Mistery ... kad se ... aktivira ... pritiskom na ... • A • U Options pozovi Docking Computer na Fast. Prilikom ... dolaziš ... platinom (oko 65 kredita) kupi ... Kad ... pozicija ... ali ... prodaju ... možeš kupiti i nekoliko stotina kilograma. ... je ... 35 tona (sa Large Cargo Bay om). Da ... Hanke V1.0 pritiskom na "HELP" III ... na numeričkoj tastaturi ... Vrednosti ... na sledeći način (primer za kredite): uzmi prvi bajt (10) i ... prva dva slova (FF) ... drugi bajt (10) ... druga dva slova (FF) ...

... gorivo ... je napisano ... igra neće raditi ... razloga)

00-01 ...
0C-0D ... (0000 prvi ... 0007 ...)
0E-0F koordinate
10-17 ...
1E-1F ...
48-4F ... u Cargo Holdu
14-1F kredit (FFFFFFFF = 4294967295 ...)
03-07 status
06-07 ... (0008 ...)
09-05 ... (0078000 ...)
2C-2F Energy Unit
20-27 broj projektila (0000)
0E-0E ... (0000 prvi ... podaci)
A4-A8 ...
AC-07 lokalna planeta
32-03 Large Cargo Bay (0000)
24-25 ECM System (0001)
2A-2B Fuel Scoops (0007)
2C-2D Escape Capsule (0001)
2E-2F Energy Bomb (0007)
32-33 Docking Computer (0007)
34-35 Galactic Hyperdrive (0001)
3A-3B Retro Rockets (0007)
3C-3F Cloaking Device (0001)
12-1F gorivo (0046 = 7.0 LY)
... Unhappy Refugees ... kredit ...

Komande sa tastature

Funkcija	"ZX"	"C-64"	"A"	"PC"
U stanici				
... statusa	SYMBOL SHIFT	@	F9	ESC
...	1	F1	F1	F1
kupovina robe	2	1	F3	F3
prodaja robe	3	2	F2	F2
kupovina dodatne opreme	4	3	F4	F4
U stanici i u svemiru				
karta galaksije	I	4	5	F5
lokalna karta	O	5	6	F6
kursor gore	Q	Q	C	Q
kursor dole	X	Z	X	A
kursor levo	N	5	N	;
kursor desno	M	F	M	.
kursor u ...	...	9	9	SPACE
podaci o planeti	P	5	7	F7
... planeta	K	7	8	F8
udaljenost planete	D	D	D	O
... traženje planete	R	R	F	F
...	L	8	...	F9
inventar	ENTER	...	...	F10
...	•	•	W	•
U svemiru:				
pauza	CAPS SHIFT	INST/DEL	P	ESC
isključivanje pauze	CAPS SHIFT	CLR/HOME	P	SPACE
pogled napred	1	F1	1	F1
pogled nazad	2	F2	2	F2
pogled levo	3	F3	3	F3
pogled desno	4	F4	4	F4
rotacija levo	N	...		O
rotacija desno	M	F		P
...	X	Z	X	Q
...	S	Q	S	A
ubrzavanje	SPACE	SPACE	SPACE	<
usporavanje	SYMBOL SHIFT	?		>
skok ...	J	J	J	J
hiperpogon	H	H	H	H
međugalaktički skok	B+H	CTRL+H	G+H	G+H
pucanje laserom	A	A	A	SPACE
... projektila	T	T	T	T
ispaljivanje projektila	F	M	M	M
... projektila	U	U	U	U
ECM System	E	E	E	E
ECM Jammer	•	•	L	L
Energy Bomb	W	Commodore	TAB	B
Escape Capsule	Q	←	Q	O
Docking Computer uključivanje isključivanje	C	C	C	D
	C	P	C	D
Cloaking Device	Y	Y	Y	Y
Retro Rockets	•	•	R	•
identifikacija objekta	•	•	I	I

F-15 STRIKE EAGLE II • A • Da bi ... zavrbo misije izaberi u meniju za ... opciju Training. ... neće ... komande ... Pokes ... kn ... Kad ... kontrolu ... rakete neće ... ALT + R

F-16 COMBAT PILOT • C-64 • ... HUD-u. Prvo slovo označava tip objekta: A – airports (aerodromi), W – waypoints (odredišne tačke) i T – targets (ciljevi). Broj posle slova označava redni broj objekta. ... RNG – razdaljina do objekta, BRG – kurs koji treba da zauzmeš, ETA – potrebno vreme da stigneš do objekta, ALT – visina. Tip objekta menjaš na M, a redni broj na "C". Komande: F1 – menjanje oružja + / – ... P – pauza, H – HUD, F5 – Chaff, F7 – Flare, 1 – normalni mod, 2 – ... mod, 3 – radar, 4 – teret. Ako ne ... pritisni "RUN/STOP + RESTORE" ... ILS (spreman za sletanje) ... automatski na drugim ...

... pritiskom na F7 u trenutku kad ... pri ... stanju javi da si vertikalno ... DK ... Nemamo ... uz ... ga name ... je moguće samo ...

F/A 18 INTERCEPTOR • A • Rescue Mission ... spasao pilota ... na 10–20 ft i sa 90% ... SHIFT + E izbaci Rescue ... U zadnjoj misiji sa podmornicom ... podmornice

FASCINATION • A • Šifra za ... je AARGH

FEDERATION OF FREE TRADERS • A • Kad trguješ sa vanzemaljcem ... svojim ... dok ... ukupno ... kredita

FEDERATION QUEST 1 – 0.9 & JANE SEYMOUR • A • Šifre prvih 20 misija: 1 ... 2 SLUMBER 3 NYEREST 4 BULKHEAD 5 SHOWROOM 6 MURREASH 7 HAMPSTEAD 8 BLACKOUT 9 WARRIOR 10 VICTORY 11 TRAPPED 12 FRENZY ... 14 HANDYMAN 15 CROWDED 16 RADISTE ... 17 GLOOM 18 PRIMATE 19 ... 20 TRIUMPH

FERNANDEZ MUST DIE • A • Prekucaj ... oslobođeni ... Dobićeš beskonačno života, oružja ... energije

FEUD • C-64 • Cilj je ... čarolije ... u igri ... Kad skupiš ... na neki ... kad skupiš dovoljno ...

FINAL BLOW • 16 • Pauziraj igru i pritisni F10 ... za beskonačno ...

FINAL FIGHT • A • Vatru ... pritiskom na pucanje + desno. Kad se na ... pojavi ... "Turn on the TV" pritisni HELP ...

FIRE & BRIMSTONE • A • Da bi ... nivo ... moraš da sakupiš ... ključa za svaki nivo ... prostoriju ... posle ... ključ.

FLASH GORDON • C-64 • Komande ... pucanje ... kretanje ... Cilj je prenesi princa ... ograničeno ... Po ... pojave slike Gordona i ... igre ... pritisni RUN/STOP i RESTORE i upiši POKE 28303,234 POKE 25934,234 SYS 12288. Dobićeš neograničeno vreme uz napomenu da ovo važi samo za prvi nivo.

FLIMBO'S QUEST • A • Šifre 2 ... 3 LOHMI 4 STIRQ ... CURTS ... DEC 7 YFOCLC 8 HORFTI

FLOOD • A • Neke verzije ove igre nemaju ... sa šiframa: FROG YEAR, OUR LONG WORD, FRED WINE ... THUD FRAK, ... JUMP ... FOUR ... ZING, ... POOL HATE REEF LIMB, ... WING FLEE GIGA HEAD LOGS, ... JOUX END GOOD LETS, ... EGGS ... SOAR, ... MEEK ... SCORES

FORMULA ONE GRAND PRIX • A • U ... pritisni ALT i ... D ... da ... igra bude ... brže

FREDDY THE HARDEST • A • Igra se ... u ... Treba kompletno ... kojim ... ... kola ... na ... ... na tastaturi. Kad ...

ŠTA DALJE?

F-29 RETALIATOR ● **A** ● Kao ime upiši CIARAN. Kad uđeš u Pilot Log otkucaj OCEAN OK i imaćeš beskonačno raketa i bombi. Za sletanje kad ugledaš aerodrom smanji brzinu na oko 200 mph i kruži dok ne dođeš u ispravan položaj. Uključi napeve i palako se spuštaj. Na visini od oko 1000 stopa izbaci točkove i smanji brzinu na 140 mph. Drži nos vodoravno ili malo uzdignut. Čim dotakneš pistu uključi kočnice i potpuno smanji brzinu. Misije u Evropi ne možeš igrati pojedinačno, nego po grupama (kad završiš misije iz jedne grupe prelaziš na sledeću). Postoji 7 grupa sa sledećim misijama:
Grupa I: 1. sruši dva MIG-a, 2. sruši tri bombardera, 3. presretni dva SU-27 Flankera u sektoru 8A, 4. uništi tri MIG-a u 4D, 5. uništi što više možeš tenkova u 8D, 6. uništi vodeću tenkovsku brigadu u 8D, 7. uništi 3 SAM-a i radar u 3D, 8. sruši most u 3E, 9. uništi konvoj u 4F, 10. maturi aerodrom, hangare u 1G.
Grupa II: 1. sruši most u 6D, 2. maturi industrijska postrojenja u 2F, 3. uništi radar i SAM-ove u 7E, 4. uništi avione i pistu u 3H, 5. uništi pet MIG-ova u 2C, 6. uništi dva tenkovska bataljona.
Grupa III: 1. sruši most u 8C, 2. uništi konvoj u 8G, 3. sruši tri MIG-a i uništi vodeću tenkovsku brigadu, 4. uništi industrijska postrojenja u 6H, 5. uništi rashladne tornjeve u 5H, 6. sruši što više MIG-ova.
Grupa IV: 1. sruši MIG-ove u 5C, 2. zaustavi tenkovski napad, 3. uništi hemijsku fabriku u 7H, 4. uništi fabriku u 9H, 5. uništi železničku kompoziciju u 4H, 6. sruši bombardere u 7A.
Grupa V: 1. sruši tri MIG-a u 6H, 2. sruši tri MIG-a u 4R, 3. uništi tenkove, 4. sruši most u 7H, 5. uništi fabriku u 8H, 6. uništi avione u 8H.
Grupa VI: 1. uništi aerodrom i MIG-ove u 8H, 2. sruši MIG-ove, 3. uništi sve što se pomera, 4. uništi rashladne tornjeve u 7H, 5. uništi kompoziciju sa tenkovima u 7H, 6. uništi glavnu fabriku u 8H.

Komande sa tastature

ESC – pauza	"L" – ECM on/off
"F1" – pogled napred iz kabine	"P" – zakrilca
"F2" – pogled nazad iz kabine	"G" – točkovi
"F3" – pogled levo iz kabine	"H" – HUD
"F4" – pogled desno iz kabine	"J" – gađanje
"F6" – pogled s juga	"K" – tastatura
"F7" – bum	"M" – mapa
"F8" – kamera	"O" – chaff
"F9" – pogled iza	"P" – pauza
"F10" – pogled sa severa	"S" – zvuk
"1" – MFD 1	"T" – promena mete
"2" – MFD 2	"X" – break lock
"3" – MFD 3	– flare
"8" – super cruise	"W" – super cruise mode
+ / – RPM +/–	"DEL" – break lock
A – autopilot	"HELP" – nivo igre
B – kočnice	"RETURN" – izbor oružja
C – kokpit on/off	<SPACE> – pucanje

FIGHTER BOMBER ● Kao unošenje imena upiši RUCKARDO i imaćeš sve zabrane. Za punjenje gorivom priđi tankeru što više (ili 8 milja) i drži se u njegovom vidnom polju. Njegov pravac i visine su prikazani na ekranu sa odredištem (waypoint tasten U I N) sa oznakom Refuel. Brzina tankera je 285-287 knt. Kad ga sustigneš uspori na malo veću brzinu od njega (<300 kn) i sa kokpitom koji se pojavio na desnoj strani tvog ekrana stisneš se za gorivo dok je punjenje u toku. Kad su ti tenkovi puni otkači se pritiskom na H ● A ● Kad ostaneš bez Sidewindera ipak se možeš uspešno boriti. Kad ti neprijatelj nađe u rep, i krene uvoje vatru sa tvojom, nastavi da ideš pravo, i namesto brzine na oko 500 Kts. Kad dođe na 1 i 5 milju od tebe smanji gas na 2, uključi vazdušne kočnice i izvuci točkove. Neprijatelj će nastaviti da leti za tebe. Kad se tvoj odraz na radaru (tačke u centru) poklopi sa njegovim odrazom, pucaj topom. Neprijatelj će eksplodirati i k tebi neće. U pojedinim misijama ima više ciljeva (waypointa) pa se njihove koordinate na navigacionom displeju menjaju tasterom N. Stalaš sa automatski onima nakon svake završene misije. ● C-64 ● Misija završavaš kad uništiš zadate ciljeve, ali ti ne ovaj aerodrom, uključiš motor (dva puta pritisni 1). Onda prođi u meniju opcija Select New Mission i izaberi. Koordinate cilja možeš naći na navigacionom displeju. Cilj koji treba da uništiš je na zemlji. Kad ga budeš uništio pojaviće ti se poruka Mission Target Destroyed. Kad poletiš pritisni CTRL + Q i između opcija Really Mission, New Mission i New Pilot izaberi New Pilot. Kad se bude pojavila komanda Really Ceburn i pojaviće se mapa sa strelicom na strani u kom treba da letiš.

Komande sa tastature
"RETURN" – oružje
F1 – pogled iz kabine
F3 – pogled na avion iz vazduha
F5 – pogled iz repa
F7 – pogled na avion iz satelita
– pogled levo
– pogled desno
? – pogled pozadi
T – pogled iz tornja
G – točkovi
W – kočnice
E – vazdušne kočnice
F – flare
C – chaff
1 – C – zakrilca
"RUN/STOP" – pauza
"CTRL + Q" – povratak u meni.

FIGHTER PILOT ● **C-64** ● Komande sa tastature
B – kočnice
C – nišan sa on/off
H / J – pauza panel
M – mape
Q / A – pojačavanje motora +/–
U – točkovi napolje/unutra
W / S – flaperi gore/dole
X – Z – nagib levo
< – > – nagib desno
Y – punjenje
R – spuštanje
F7 – ekran
"RESTORE" – nova igra.

spusti se u predsoblje ekrana i stani ispod fotelje kojom se nameravaš vozati. Pravi pažnju na to da budeš tačno ispod i da je ovo u pravom položaju pre nego što pritisneš odgovarajući taster. ● **CPC** ● Posle pojave Fredijeve slike resetuj kompjuter i otkucaj: 10 OPENOUT "D MEMO": &1815 20 LOAD" POKE&6EA &FF CALL&1C1A i imaćeš beskonačno života.
FUSION ● **A** ● Pritisni ESC, E i moći ćeš da sa + i – menjaš nivo. Za dobijanje oružja povuci palicu gore + taster

vo-kuci i pritisni E. Istovremeno ● **ST** ● Za isti rezultat otkucaj SWAMP THING u haj-skor.
FUTURE BIKE SIMULATOR ● Šifra počinje na pravac skretanje.
FUTURE WARS – TIME TRAVELLERS ● **A** ● Na samom početku na stoli primi brifu i napusti je vidom. Upotrebi je kod šefovih vrata. Uzmi zastavicu iz WC-a i kliknutom iz donjeg desnog ugla tepiha i uđi u desnu sobu. Pretraži sobu i kupede i nađi ključ, zastavicu i ključ. Čašu napuni vodom i stavi na gornji desni ćošak vrata. Otključaj vrata desno i po

ćni da ih otvaraš. Čovek će otvoriti vrata iznad kojih je čaša i ona će mu pasti na glavu. Uđi u sobu i sa sedom zatvori vrata. Naći ćeš razna dokumenta i ploe ću mašinu. Zapamti šifru sa njom treba da ti kasnije. Zastavicu koju si pokupio stavi u rupu na zidnoj mapi i otvoriće se tajni prolaz.

GALAXY FORCE II ● **A** ● U toku igre ei kucaj DONKEY sa F3 pomeraš nivoe.
GARFIELD ● Kad uzmeš plastičnog miša stavi ga van Odijevog dometa i uzmi drugi koji predmet i dođi do miša. Kao se gornje knjige potpuno smanjuju, kompjuter će napasti Snack Attack. Kad uzmi miša i kren mesaru sa će zaustavljaj se krajnje da se donja knjiga ne bi potpuno smanjila.
GAUNTLET II ● **A** ● Otvori kovčeg u blagom i pritisni HELP. Drži ga, i kad se pojavi drugi kovčeg pritisni INS. Pojaviće se zlatan ključ. Pokupi ga i dobićeš super pucanje i 60.000 jedinica energije.
GAZZA II ● 16 ● Šutiraj sa gas sa centra i postižeš direktan pogodak.
GEM X ● **A** ● Šifre unesi u haj-skor: EARTHMAN KENCH, INOKUMA, SARAI, BACMAN NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, XIXOO TURANCAN, REDMOON, CAMPAIGN, NAGAMANN.
GEMINI WINGS ● **A** ● Šifre 2 MRWIMPEY 3 CLASSICS 4 WRIZZTOD 5 GUNSHOTS 6 DOODGUYZ 7 JUBBSON ● **CPC** ● Šifre 2 EYEPLANT 3 WHATWALL 4 GOODNITE 5 SKULLDUG 6 SIBMOUTH 7 CREEP SH.
GHOSTBUSTERS ● **C-64** ● Banka ti da je na početku 10.000 kredita, koje možeš utrošiti za određeno vreme. Ulaj dovoljno duhova ispred kuće, i tako zaradi novac. Kad se duhovi spoje u Marshmallow, pritisni brzo R kako di se razdvojili. Dobiješ 2.000 kredita. Marshmallow se pojavljuje posle 4.500 PK Energy. Kad energija dođe do 9.999 idi u GHQ kuću sa sredine. Ispred dva čoveka provuci kroz nopu Marshmallow. I igra je uspešno završena. Jedna od mogućih brojki koja daje 200.000 kredita glasi R Z C i šifra je 21090610.
GHOSTBUSTERS II ● **C-64** ● Da bi prešao drugi nivo moraš gađati duhove vatrenim kuglama iz bakrije kisa i sakupiti sinz dan energije. Novo treba preći pre ponoći 31. decembre.

GHOSTS'N GOBLINS ● **ST** ● Na glavnom ekranu otkucaj DELHOY ● **C-64** ● Prekini igru sa RUN/STOP + RESTORE i upiši jedan od sledećih pokova:
1. POKE 12107,255:SYS 2128
2. POKE 4070,173:POKE 4176,16:SYS 2128
3. FOR A=2368 TO 2380:POKE A,234:NEXT:POKE 3446,238:POKE 2968,0:POKE 7688,12:SYS 2128
4. POKE 2125 (1-255) za života POKE 2214 (1-6) za oružje
5. POKE 4242,42:SYS 2128.

GIANA SISTERS ● **A** ● Pritiskom na tastera koji čine reč ARMIN menjaš je u pripremi ● **C-64** ● U haj-skoru pritisni RUN/STOP + RESTORE i otkucaj POKE 2447 X (broj života). Igru ponova startuješ sa SYS 2084.
GIANA SISTERS REMIX ● **C-64** ● Nivoe preskačeš tastenima RETURN, CRSR UP/DOWN, CRSR LEFT/RIGHT, A Z.
GIGANOIR ● **A** ● Pritisni CAPS LOCK na ekranu sa izbora igrača i imaćeš beskrajne živote.
GLORFULUS ● 16 ● Otkucaj Zeme/EG za beskrajne živote.
GOLDEN AXE ● **A** ● Korisnici Smart Disk ili Workshop nađu 53 28 00 2E 88 2A 2F 00 i ze više života zameni 53 sa 80. Nađi 4A 28 00 2C ER 0d 4A 28 i za tinerj je zameni sa 11 7C 00 09 00 2C 4A 28. Ne preračunavaj Checksum (Recalculate Checksum? NO). U meniju se dva igrača tokom igre pritisni levi R desni ALT u zavisnosti od igrača, i ubićeš sve ne ekranu ● **C-64** ● Nije moguće biti igraču i ne mogu igrati dvojica. Alt stavi drugu palicu u port 2 pri

tiskom na pucanje trećiš magiju (plave bočice koje uzimaš od patuljaka). Pri tisni RUN/STOP i se prelaz se sledeći nivo.
GOLDRUNNER ● **A** ● Otkucaj EASY-MODE na haj-skor ekranu. Sa F9 prelaziš nivoe i neranjiv si.
GOLD OF AZTECS ● Na desetom ekranu nije pantere i idi do pologo. Provuci je i vrati se sa sedan ekrana do niza u podzemlje ● **PC** ● Korišćenje šifra sa početak igre je vrlo komplikovano. Pre svega postoje 1 CODES koje sadrže jednu + pet kolona i 2 CODES koje sadrže isto + pet + jednu kolonu. 1 CODE i 2 CODES sastavi pa na dva papira. Igra traži samo jedan znak, a pitanje je postavljeno u vidu tri znaka. Prvi znak nađi u 1 CODES u prvoj koloni, a drugi znak u 2 CODES opet u prvoj koloni (iz grupe prve dve). Preklopi ta dva papira tako da dva nađena znaka budu jedan pored drugog. Onda nađi treći znak (dno) u 2 CODES u poslednjoj koloni (dole). Na 2 CODES u vrhu tog kruga i grupi od pet kolona, treba naći znak O. Znak koji je ispod igra će ti tražiti četiri puta po jedan znak. Svaki put primeni isti postupak.
GREMLINS II ● **A** ● Da bi prešao na sledeći nivo, treba da prethodno pokupiš predmet obeležen slovom G a onda ćeš nositi ili ze izlaz sa nivoa. Na prvom nivou traženi predmet je Gizmova kutija, na zadnjem skuen ignit vrata. Na drugom set koji se (kad ga nađeš) automatski pomera tri sata unapred. Na trećem nivou to je lakrast. Četvrti nivo je specifičan. Treba telefonom kao oružjem gađati gremline i pokupiti jednu malo kutiju za Gizmo. Na mnogim mestima moguće je preći se uz ovna, nekim slične ebaračice na površini što se ne prvi pogodi ne bi palo. Upiši u haj-skor SINATRA za beskrajnu živote.

HACKER II ● **A** ● Da se sistem ne bi aktivirao, kad krenete treba prevesti pravo zadnjeljom Blue 1, Red 7, White 6, White 50. Šifra sefa je 07041776. Grupa Command je HDA.
HAMMERFIST ● **A** ● U haj-skor upiši TAEHC OT TNAW I F7 će ti omogućiti prelazak na sledeći nivo ● **C-64** ● Da bi uništi ● Odnaquula na drugom planu ispod mora naći najveću količinu kocaka (99) u sobi gde pokažu bared (plus) u njih i ona se pretvaraju u kosmički i uništi pipke Odnaquula. Onda se otvori u devojku i skoči desno. Pretvori u pantera i kad ih uništiš skoči na platforme levo-gore. Onde mu pucaj u oko i Odnaquula je gotov.
HARD DRIVIN' ● **A** ● Postigni punu brzinu i pritisni N. Nastavićeš punom brzinom ali ćeš lako skrenuti koji nen pištiv i imati nao gratično vreme.
HARLEY DAVIDSON ● **A** ● Pritiskom se 1 dobijaš izveštaj o stanju novca i svojim ocenama u igri. Pritiskom na "W" dobiješ mapu puta, a na R je izveštaj o stanju motora, kočnica, guma itd.
HELTER SKELTER ● **A** ● U igri za dva igrača, kad igrač 1 dohvati ekstra život neka ohrabri igrače sve živote, pa će se igrači 2 vratiti sa 99 života. Kao ovo ime, pojaviće se igrač 1 sa 99 života. Šifre:
11 SPIN, 21 FUN, 31 BALL, 41 GOAL, 51 LEFT, 61 TWIN, 71 PLAY.
HIGH FRONTIER ● **ST** ● Cilj je pokrenuti ruse tako što se niste novac u grad na početku (sa velikom (SDI) koji se koriste prilikom raketnog napada. Ne treba prvi punti ni šanse da se lansiraju raketa na ekspanzije što je moguće tek kad napadači lansiraju svoju. Gađati se mogu krstareće automatski i manuel no.
HIGHWAY PATROL ● **A** ● Broj kartona, imenova je broj njegovog automobila. Kad ga nađeš pucaj u auto dok ne stane i uključi sirenu.
HOLLYWOOD POKER ● **A** ● U uvodu se pojavljuje slike već skinute devojke. Ako odabereš igrača sa devojkom koja uključe same u uvodu.
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT ● **A** ● Šifre za nivoe su: WOLFMAN

ŠTA DALJE?

HAMMER LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC, a za beskrajnost otkucaj BOGEYEATER. Pritisni taster "M" i za beskonačan broj ..., taster ...

HOSTAGES • A • Za ulazak u zgradu treba se spustiti na tri prozora, držati pucanje i ušao u prostoriju. **• C-64 •** Razbij prozor pucanjem i pucanje + levo i nadesno.

HUDSON HAWK • A • Otkucaj SCIENCEFICTION na naslovnom ekranu **• ST •** Otkucaj na naslovnom ekranu SANITYCLAWSISCOMINGTOTOWN

HULK • Da bi se odvezao na početku igre, napiši se (EAT MOUTH II, BITE LIP)

HUNT FOR RED OCTOBER • A • Kad si okružen neprijateljskim brodovima snimi poziciju, vrati se i brodovi više neće biti **• C-64 •** Vrata se otvaraju ravnomernim pomeranjem palice levo–desno.

HUNTER • 16 • Neke od koordinata: Security Pass – X 93 Y 153 Master Key – X 184 Y 198 Oil Man – X 141 Y 197 Professor – X 49 Y 197 Disc – X 100 Y 205 Computer – X 244 Y 199 Antifiksto and Saw – X 158 Y 1210

HYDRA • 16 • U toku igre otkucaj KILLKILLKILLKILL. Tasterom "F" dodaješ gorivo, a Q prikazuje tehničke detalje.

IKARI WARRIORS • U listi rekorda se potpiši sa Freeride i dobićeš pomoć nevidljivog vojnika

> **IMMORTAL • 16 • Šifre**
> 2 CFFFF10000??? 3 OADDA???0090, 4 ???????????E60, 5 ????????????0 6 ???????????41 7 ???????????41 8 ???????????

IMPOSSIBLE MISSION • C-64 • Kasetofon služi da se njime snimi muziku. Pretraži bombu kod sefa i uzmi mikrofon

IMPOSSAMOLE • A • Upiši u hall-of-fame COMMANDO za neograničene količine oružja, HEINZ za tri energetske preporuke, ANNFHANK za obnavljanje energije, LIMBAJAK za alvostruke ... energetske pregrade, OOCHOUCH za hodanje po vodi, JUGGLERS i pogledaj šta se dešava.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE • Na naslovnom ekranu upiši IEHOVAN. Za vreme igre sa 1 preskačeš nivoe, a sa 1 i 2 dolaziš do polovine nivoa. Da bi prešao provaliju, kidni mu šem na vrh izbočine sa desne strane provalije **• ST •** Treba da pređeš kroz ... vrata na početku nivoa, kako bi se kod grada pojavio šifr omogućio ... neradne nivoe **• A •** Kuka je na velikoj raskrsnici tri tunela ... Kada se prelaziš ... pom na zidu i u sledećoj sobi pogledaj papire na zidovima. Vrati se u prethodnu sobu. Zaređi kuku u ... bi šem je povući. Voda će razoriti kameni put i ... Posle toga idi ... sa ... u ... sa kamenim ...

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE (avantura) • Grail Diary je moguće otvoriti samo u prisustvu istine jasno u ... i Veneciji u katakombama ... pronaći ... od ledenja, kao i ... i statue. Tom prilikom se u dnevniku pojavljuje ... režim ... određeni mehanizam. Kombinacije se menjaju svaki put kad se nova igra

INSANITY FIGHT • A • Za prelazak na sledeći nivo u toku igre pritisni ... tasteri na mišu, pucanje na palici i L taster istovremeno

INTERCHANGE • Šifre
• MOON 11 DISK 17 DUCK 21 GRIM 26 TANK 31 BOLO 36 COLD 41 SAND 46 MURL • A • Šifre • OLEP 11 KRST 16 AIDA 21 SEAN 26 STOO 31 SLOP 36 GORE 41 KILL 46 SHOT

IT CAME FROM THE DESERT • Mravlja rupa je južno od rudnika M1. Dođi do rudnika u ... mravi ulaze. Stupi u borbu sa njima bacanjem ... i kreni južno. Videćeš kako jedan mrav izlazi iz rupe. Priđi mu sa gornje leve strane i uđi u prvi nivo tunela. Pogled je odozgo kad ... kod borbe na povratku ... imaš bacač plamena. Zadatak je naći rupu za drugi nivo tunela. Na ovom nivou treba naći ... sa nekim kraljicom ... ispod kraljice ... temperaturu ... Kad čuješ ... poslednji ... prelaziš u vremenu ... **• A •** Za kraj i njegove ... imaš dve mogućnosti da ih izdogneš. Da kreneš i pritisneš pucanje, ... će tvoj kamion da ... zakočiš ... iz ... sa ... ili se vraćaš na lokaciju sa koje si krenuo. Drugi način je da krenes ... prema ... srednjem putu. I kad se ... kola ... vozi pravo na njih, ... ne ... će se upaliti i skreću s puta. Fraći ... kurfo ... Da bi ... kad ... sam ... iz kreveta pritiskom na ... Moraš ostati na ... da bi ... pre ... u prizemlju koristi ... stepenice i ...

IT CAME FROM THE DESERT II • Problem otvaranja sefa rešavaš ... pomoću dobijene ova tri ... od ljudi koji se ... u ... u donjem levom ... U gornjem desnom uglu Frinkov je ... sa sefom. Priđi mu i ... se ... Okreni ... do datog broja i onda ... krug do ... broja i pritisni ... će ... sa ostalim ... biti otvoren

IVANHOE • A • Pauziraj igru i otkucaj JC IS THE BEST ... i sa "N" prelaziš na sledeći nivo • DEL ... sve neprijatelje na ekranu. Sa početne pozicije idi levo, onda ... pola ... 3 ... Stani kod ... prvog ... se ... strane pomeraj palicu gore–dole i ... Biće teleportovan u ... Iz te sobe idi 2 puta dole, 2 desno, 3 gore, 2 levo i tu ... Kralja Ričarda.

JACK THE NIPPER • C-64 • Cilj igre je da ... učini što više nestašluka i ... što manje ... (najviše pet) iz ... sa ... izlaziš ... vrata i pritisneš RETURN u trenutku dok ih guraš. ... Kad ... iz ... lampu ... Uđi i ... dva ... sa gornje police. ... do ... igračke i ... dva medveđića. Posle toga idi ... i uzmi lampu ... Lampu ... i ... tog ... U svim ... se čuvaj ... razbijaš stvari

JACK THE NIPPER II • C-64 • Na početku idi levo ... i ... U rupi ne stepenicama će biti konzerve za Tarzana. Na jednom drvetu je med za pčele, a ... konzerve za krokodile u velikoj reci. Da bi prešao ... koji stoji na ... moraš da pokupiš štit. Kad ... sve zadatke moraš da nađeš ... Uzmi štit i ... prema ...

JAMES FOND • ST • Kad misija počne otkucaj M82

JUDGE DREDD • Kad kompjuter ... pritisni SPACE i ... ENTER kad se na ekranu pojavi Log On otkucaj SAUCKEN PLAYING HERO QUEST i pritisni RETURN ... kompjutera i ... "HELP" za preskakanje nivoa.

JUMPING JACK'S SON • A • Šifre ROCKNROLL NOISE ELVIS.

KICK OFF II • Golove snimaš na disketu ... igre odaberi Action Replay pa Store ... snimanja, ime ekipe i pritisni Quit. Onda ... igru normalno. Kad ... snimiš neki ekran ... pritisneš taster R (Replay) pa F1. Dok ... je ... Action Replay i View Match Replays. Sve golove možeš snimiti na praznu, prethodno formatiziranu disketu. Prikazani ... sve funkcijske tastere ... igre. Tasterom "R" ... gde će lopta biti upućena **• C-64 •** Pritisni "RESTORE" ... Ako je lopta u ... sada ... bez ... na rezultat

KID GLOVES • A • Pauziraj i otkucaj RHIANNON i sa F9 dobijaš neranjivost. Ostali funkcijski tasteri ... zanimljive efekte

KILLING CLOUD • A • Šifre
KILLING A65TROEX 7WWTR7EX
O44FHOE2 XXXEVCON W8Q6VCAM
65CTODEX CA2TG75F

KILLING GAME SHOW • A • Kad počneš pritisni F2 ili 2 i dobićeš ... mapu nivoa koji si igrao. Nivoe menjaš pritiskom na taster E. ... igraš. Kad neko mesto na kome si poginuo ... i produži da igraš

KILLING MACHINE • C-64 • Na kraju prvog nivoa uništavaš ... pucanjem u glavu, ... se kraja drugog nivoa ... pucanjem ... mozak ... pucanjem ... dve ...

KLAX • Pritisni SHIFT + <SPACE> istovremeno. Sa "3" "4" menjaš nivoe a sa 1 i 2 dobijaš ...

KNIGHTMARE • C-64 • Cilj igre je da vitez pobegne iz tamnice i ... Za početak treba da ... sa ... pokupiš kamenje i hranu. Hranu daj ... i ... će ... u drugu ... i prokopaj tunel do ... Naredbe biraš tako što pritisneš početno slovo i sa <SPACE> menjaš ... je početnim slovom. Kad označiš željenu pritisneš RETURN

L.E.D. STORM • A • Otkucaj AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT i ... Pazbrnj Sveta.

LAST NINJA II • C-64 • Sa <SPACE> se menja trenutno oružje, a sa F3 ... iz ...

LAST NINJA III • A • Šifre 1 SUSS 2 IMED 3 URTI 4 BASD 5 NOUS 6 REOG

LAST NINJA REMIX • C-64 • Šifra za ... je 2156

LEANDER • A • Pusti da se ... prelazi bez preskakanja. Kad krene muzika ne pritiskaj ništa. Posle trećeg puta ... će početi da menja ... Uništi ... kojim se ... kako se ...

LEATHERNECK • A • Startuj igru i otkucaj CUTHBERTNECK. Pritisni F3 i ... će imati zaštitu od neprijateljske vatre

LEGEND OF SINBAD • Šifra za 4. nivo je TWIST

> **LEGEND OF THE LOST • A •** Šifra za drugi nivo je RINNO (sa tačkom ispred)
> Neki od važnijih tastera po ekranima
>
> Primary Display
> F1 – taktički display
> F2 – zumiranje mape
> F3 – ...
> F4 – morski ...
> F5 – ...
> F6 – ...
> Second Display
> "V" – ponovno punjenje oružja
> B – ...
> N – ...
> Navigation Controls
> ... – ...
> INST/DEL – ...
> "W" – ... 000°
> "E" – ... 045°
> D – ... 090°
> "C" – ... 135°
> X – ... 180°
> "Z" – ... 225°
> A – ... 270°
> "Q" – ... 315°
> Emergency Navigation Controls
> "S" – sonar
> "R" – radar
> Weapons Controls
> 5 – Mk 48 Torpedo
> 6 – Sea Lance missile
> 7 – Harpoon missile
> 8 – Tomahawk TASM missile
> 4 – ...
> Torpedo Controls
> 1 – ...
> / – aktiviranje torpeda

LEISURE SUIT LARRY • Da bi preskočio ... pitanja pritisni ALT + X. Ako pritisneš ALT + D i upišeš TP možeš ... broj ... na koju se treba prebaciti. ... 006845 **• PC •** Kad se ... ženskom ... diskete potrebno ... 100$ za ... se žonskom ... koju ... tebe. ... Kad ... sa ženom, pošto ... te ... krevet. ... moraš ... sebe imati Pocket Knife (nož) kojim ćeš preseći konopac (GET POCKET KNIFE, CUT ROPE). Lutku ćeš naći iza ... vrata na desetom spratu hotela.

LEISURE SUIT LARRY 2 • Za vreme igre pritisni "CTRL" + "A" i upiši TP. ... možeš ... transportovati na razne lokacije u igri

LEONARDO • Cilj je kao ... ... kuću ... Prvi nivo prelaziš kad ... tri dijamanta ... horizontalni i vertikalni red ... da pritom ne ... Šifre: nivo 10 – EMMENTALER, nivo 20 – ALPHORN, nivo 30 – METTERHON

LIFE & DEATH • A • Uzmi skalpel i ... Uzmi ... (Clamp) ... i ... rane iz kojih teče krv ... Onda ih ... instrumentom koji je ... do ... zatim ... i pritisni levo ...

LIGHT CORRIDOR • A • Šifre 2105, 3306 2008 6511 3212 1015 2816 0722 1625 7328 6832

LINE OF FIRE • 16 • Otkucaj OPERATION FERRET za ...

LOGO • C-64 • Drži <SPACE> ili pucanje, pritiskaj Commodore taster ... kompletna slika

LORDS OF CHAOS • A • ... 3 i 4 ... 19 ... u 549. ... na 270F i ... 2009 ... Ovo važi za ... igrača ... 11. ... se ne mogu stvarati više ...

LORDS OF THE RISING SUN • A • Da ... pritisnuti pucanje ... dugme ... i drži ... kursor na ... Kad ... vojnika ... da ... ili ... i ... je ... protivnički vojnik ... put i dobićeš arkadni deo igre. ... dao. Ne ... za napad ... neće ...

LOST DUTCHMAN MINE • A • Cilj je pronaći zlato u rudniku starog Jacka. Moraš istražiti preko 50 rudnika. Prilikom ... dobiješ ... par ... prikazuje ... dolar je ... glava je ... stanje ... služi za ... zmije, kramp i ... su ... protiv Indijanaca. Važniji objekti su ... (M.D.), zatvor (Jail), ... (Assay Office) i ... (Sherif)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE • Kad ... početnog prozora ... pređi se tako da ... levu ... Guraj palicu nagore i ... Za ... ekran ... francuskim ... i ... i ... se tako što su ... pažljivom nagore

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE II • A • Za ... vreme otkucaj ... TURPENTINE. Kad igre za dva igrača upiši za prvog FIELDS OF FIRE, za drugog IN A PIG COUNTRY. Može i MONSTERS za prvog i SEVENTEEN za drugog igrača. Šifrom DEESIDE ... igru i kad ... vreme ... će ... šifru DUX.

LEMMINGS ● 18 ● Na glavnom ekranu otkucaj FOUSBLY i lemingi neće biti samoubice

LEMMINGS

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
2 [illegible]	2 [illegible]	2 [illegible]	2 [illegible]
3 [illegible]	3 [illegible]	3 [illegible]	3 [illegible]
4 [illegible]	4 [illegible]	4 [illegible]	4 [illegible]
5 [illegible]	5 [illegible]	5 [illegible]	5 [illegible]
6 [illegible]	6 [illegible]	6 [illegible]	6 [illegible]
7 [illegible]	7 [illegible]	7 [illegible]	7 [illegible]
8 [illegible]	8 [illegible]	8 [illegible]	8 [illegible]
9 [illegible]	9 [illegible]	9 [illegible]	9 [illegible]
10 [illegible]	10 [illegible]	10 [illegible]	10 [illegible]
11 [illegible]	11 [illegible]	11 [illegible]	11 [illegible]
12 [illegible]	12 [illegible]	12 [illegible]	12 [illegible]
13 [illegible]	13 [illegible]	13 [illegible]	13 [illegible]
14 [illegible]	14 [illegible]	14 [illegible]	14 [illegible]
15 [illegible]	15 [illegible]	15 [illegible]	15 [illegible]
16 [illegible]	16 [illegible]	16 [illegible]	16 [illegible]
17 [illegible]	17 [illegible]	17 [illegible]	17 [illegible]
18 [illegible]	18 [illegible]	18 [illegible]	18 [illegible]
19 [illegible]	19 [illegible]	19 [illegible]	19 [illegible]
20 [illegible]	20 [illegible]	20 [illegible]	20 [illegible]
21 [illegible]	21 [illegible]	21 [illegible]	21 [illegible]
22 [illegible]	22 [illegible]	22 [illegible]	22 [illegible]
23 [illegible]	23 [illegible]	23 [illegible]	23 [illegible]
24 [illegible]	24 [illegible]	24 [illegible]	24 [illegible]
25 [illegible]	25 [illegible]	25 [illegible]	25 [illegible]
26 [illegible]	26 [illegible]	26 [illegible]	26 [illegible]
27 [illegible]	27 [illegible]	27 [illegible]	27 [illegible]
28 [illegible]	28 [illegible]	28 [illegible]	28 [illegible]
29 [illegible]	29 [illegible]	29 [illegible]	29 [illegible]
30 [illegible]	30 [illegible]	30 [illegible]	30 [illegible]

OH NO! MORE LEMMINGS

Tame	Crazy	Wild	Wicked	Havoc
2 [illegible]	2 [illegible]	2 [illegible]	2 [illegible]	2 [illegible]
3 [illegible]	3 [illegible]	3 [illegible]	3 [illegible]	3 [illegible]
4 [illegible]	4 [illegible]	4 [illegible]	4 [illegible]	4 [illegible]
5 [illegible]	5 [illegible]	5 [illegible]	5 [illegible]	5 [illegible]
6 [illegible]	6 [illegible]	6 [illegible]	6 [illegible]	6 [illegible]
7 [illegible]	7 [illegible]	7 [illegible]	7 [illegible]	7 [illegible]
8 [illegible]	8 [illegible]	8 [illegible]	8 [illegible]	8 [illegible]
9 [illegible]	9 [illegible]	9 [illegible]	9 [illegible]	9 [illegible]
10 [illegible]	10 [illegible]	10 [illegible]	10 [illegible]	10 [illegible]
11 [illegible]	11 [illegible]	11 [illegible]	11 [illegible]	11 [illegible]
12 [illegible]	12 [illegible]	12 [illegible]	12 [illegible]	12 [illegible]
13 [illegible]	13 [illegible]	13 [illegible]	13 [illegible]	13 [illegible]
14 [illegible]	14 [illegible]	14 [illegible]	14 [illegible]	14 [illegible]
15 [illegible]	15 [illegible]	15 [illegible]	15 [illegible]	15 [illegible]
16 [illegible]	16 [illegible]	16 [illegible]	16 [illegible]	16 [illegible]
17 [illegible]	17 [illegible]	17 [illegible]	17 [illegible]	17 [illegible]
18 [illegible]	18 [illegible]	18 [illegible]	18 [illegible]	18 [illegible]
19 [illegible]	19 [illegible]	19 [illegible]	19 [illegible]	19 [illegible]
20 [illegible]	20 [illegible]	20 [illegible]	20 [illegible]	20 [illegible]



LOGICAL ● A ● Ako na dohoš usmeseš četiri kugl.. pe leje.. će eksplodirati ... dobaš će postati tamnije boje. Cilj igre je da se svaki od dobaša na ekranu ... komp... i raspored ... od nivoa ... Tad ... Šifre: 3 QUADRI QUATRA 4 STONE ROAD 5 NICE COLORS 6 MORE COLORS, 7 REAL FUN 8 ... AND PINK 9 GREEN PATH 10 BAD DIRECTION 11 DONT PANIC 12 COLORMANIA 13 REFRESHMENT 14 FULL MOON 15 RUNNING BALLS 16 GREEN RIVER 17 TWO ISLANDS 18 MORE ISLANDS 19 TIMES CHANGE 20 OTHER THINGS 21 BE HONEST 22 BLUE N VIOLET 23 THREE PATHS 24 DANGEROUS 25 THE WANDERER 26 SECRET CHAMBER 27 FALCONS FLIGHT 28 BLUE ANGEL 29 ... 30 A SIMPLE ONE 31 BLUE VELVET 32 ... 33 CLASSIC ART 34 ... 35 WE LIKE IT 36 FOREVER HERE 37 WONDERLAND 38 THE SQUARE 39 ... 40 SUN IS SHINING 41 A RAINBOW 42 ARROW ROAD 43 TURNING WHEELS 44 ACCELERATION 45 THE PRESIDENT 46 ... 47 ... TIME 48 WHO IS CALLING 49 ANCIENT ART 50 SHE IS GONE 51 LOGIST.. 52 TURNING COLORS 53 PARAMOUNT 54 THE LADDER 55 BACK N RED 56 TREASURE ROOM 57 DONT WANT THAT 58 THE FREE FALL 59 COLORADO BEACH 60 MOVIE POPCORN 61 WILD AT HEART 62 THE DARK AGE 63 ... 64 THE ... 65 PICTURE OF ... 66 ... 67 HIGH SPEED 68 ALEXANDRIA 69 ... TEARS 70 ... RAINBOW 71 WALK ... DREAM 72 TORCH ... 73 SHADOWLAND 74 JACK ... 75 VITAMIN C 76 STUNT BALL 77 ... 78 ... QUEST 79 ... 80 DA DA DA 81 HAUNTED HOUSE 82 THE SECRETS 83 SMILING JOKE 84 CHILDREN ...

MAD PROFESSOR MORIARTI ● A ● Cilj ... skoro sve ... svetlima ... struje ... posle ... ... Za ... je potrebna telefonska kartica. Za zaustavljanje struje uzmi posude sa ... nom ... se njom ... do prostorije bez ... onike ... pogni se u ... i stavi ... Dobićeš čip za pokretanje gusenica na vrhu ... (crni kvadratić). Za uzimanje čipa treba ti za ... tronamske ... n gornjem levom uglu ... Stavi je ne glavu i stavi čip ne za ... mesto. Zatim se i preskoči strujni most. Ako dobro skočiš možeš da uhvatiš ... Stavi ih ... i ... velikog zvučnika. Kad ga predaš ... stanja i ... je kraj prvog nivoa.

> **MAGIC MARBLE ● A ●** Šifre: 1 ADVERTISER 2 EVERYWHERE 3 TOOTHPASTE 4 CONNECTION 5 CLEVERNESS 6 COPYWRITER 7 TELEVISION 8 CIGARETTES 9 COMPLICATE 10 IMPOSSIBLE 11 INTERESTED

MASTERS OF THE UNIVERSE ● Cilj je skupiti predmete za ... Meena ... Uzimanjem ... dobijaš Sword Status ... do mačem ... plamene ...

MEGA-LO-MANIA ● Šifra za deseti nivo je JGLAYBJTHAJ

MENACE ● A ● Dok igraš ukucaj XR31TURBONUTTERBASTARD za ... ku ... Na ekranu ... XR31 TURBO NUTTER BASTARD i 1–6 za startovanje nivoa po želji. Sa RETURN pozivaš ekstra oružje.

METAL MASTERS ● Neprijatelja udaraj ... napokretne. Onda ... i tuci ga dok se ne ... ● A ● ... opciju za dva igrača, ... igraš sam. Odredi 5–6 robota ... igraju dva. Zaradi ... 250–300 000. Ovim novcem moći ćeš da pokupuješ ... dodatke ...

MICKEY MOUSE ● A ● U toku igre otkucaj 81315688 i sa 'F2' otvaraš vrata za ... sa F8 ... berba ... sa F4 ... na vodu

MIDNIGHT RESISTANCE ● A ● Dok traje ... otkucaj ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW i imaćaš beskonačno ... ● ST ● Pauziraj igru ... F10 i ... OPEN THE DOOR HAL. Dobiješ ... Ako ... SAMANTHALYON imaš beskonačno kredita i života.

MIG 29 ● C-64 ● Pritisni 'P' i ... za ... tovanje ... nepr...

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS ● A ● U hai-skor ukucaj SEMPRINI za ... ... POOKY ...

MOONSTONE ● A ● Cilj je pokupiti New Moon Of Moonstone koji je u ... za koju treba sakupiti četiri ključa i ...

MOONWALKER ● C-64 ● Drugi nivo je podeljen ... četiri dela. Treba sakupiti sve ... Poslednji ... bože ... jer ... u ...

MYTH ● A ● Zmaje ... ... ne ... ● C-64 ● ... ... kombinacije ... Za ... treba ... na ... strana

N.A.R.C. ● A ● Da bi ... u automobil ... se ... strana ... vrata i skoči ... povlačenjem palice nagore. Dok si ... palicu nagore. Policajac će se ... nagore i ... Pazi samo ... sve ...

NARCO POLICE ● A ● Na drugi ... grupa ... G1, G2 ili G3. Grupe se ... na startu ... dve vrate ... rakete M3 ... za ... M2 za uništavanje ... M1 za ... Posle toga ... grupa ... sa ...

NAVY MOVES ● ... dok ne ... Rakete ... linješ mogu biti dvostruke jačine ako ... pritisnuto pucanje.

NAVY MOVES 2 ● C-64 ● Ubijaj i pretražuj ... dok ne nađeš kapetana. Uzmi mu šifru i ... do prvog terminala ... i na donjem levom ekranu upiši STOP ENGINE, a ... do kapetanov broj ... i sa komandom EMERGE ... kompleksa ... kompjutera ... OPEN DOOR i kapetanov broj ... TRANSMIT ... kapetanov broj ... kompjuter traži poruku, unesi CABERSYAMD ... do vrha, ... terminala nađi END i pritisni RETURN.

NAVY SEALS ● Za ... upiši ... YS n hai-skor ● ST ● Upiši WOZZ ... hai-skor ● A ● Upiši BBP ... hai-skor i ...

NEBULUS ● A ● Otkucaj HELLO AM JMs na naslovnom ekranu. Dobijaš ... broj ... funkcijskim tasterima ...

NEBULUS 2 ● A ● Šifre: ICEHOUSE LANDANDLOVE GREENTREES HOUSEBLUES FLUSHOUSE.

NEUROMANCER ● C-64 ● Kodovi za ROM-konstrukte

Dixie Flatline	[illegible]
Toshiro Mifune	[illegible]
...	[illegible]

> **NEVERMIND ● A ●** Šifre: ... 25 AVMWHN

NEW ZEALAND STORY ● A ● N hai-skor upiši ... i ...

NIGHT BREED ● 16 ● Otkucaj R SEN FROM THE DEAD za ...

NIGHT RACER ● A ● Ako ... koji vodi kompjuter ... bombe koje uništava ... automobil

NIGHT SHIFT ● ... <SPACE> ... predmet ... levo-desno ... Tu je ... ključ ... crvenu ... kraju strane

NIGHTMARE ON ELM STREET ● C-64 ● Možeš nositi ... najviše 7 predmeta čiji su ... u ... delu ekrana ... tasterima '1–7' ... RETURN ... predmete ... u gornjem levom uglu ekrana, ... prenesi ključ i ... vrata

NINJA SPIRIT ● C-64 ● Samuraje na kraju ... ubijaš ... sa ugla ... leve strane ... ruke i ... šurikenima ... Na tom mestu ... jedna njegova strelica

NINJA WARRIORS ● A ● Drži taster 'ALT' i upiši MAY THE FORCE BE WITH YOU za ... energiju. 'WARP FACTOR ONE MR SULU' ... 16

NITRO ● A ● Umesto imena otkucaj MAJ i dobićeš pedeset kredita.

NO MERCY ● C-64 ● Kad dođeš do ... Jamajsku 40 ... i pokaži ... Možeš ... stan. Na četvrtom ... Neni ... u ... adresu Nevesinjska 32 ... metal ... baterije i

ŠTA DALJE?

kreš! Popni se na hrast. Idi još jednom gore i skoči u dvorište više nego kreš! Prebacuj se sledećim ruku male vrata. Udi pomoću kalaura u mračnu prostoriju. Upotrebi detoriju. Ako nađeš na čuvaru uspavaj ih pomoću hlorolorma. Na drugom upratu idi u ručnu uodu i zapamti šifru koju ćeš naći u rudnom stolu. U kameru nađi stalnu konju. Ubaci šifru i udi u kamin. Naći ćeš se u ekrovištu. Ubice će te napasti i ranili. Pucaj. Naći ćeš se u dalenašnjoj sodi, kraj tede je telefon.

NORTH & SOUTH ● A ● Upiši FF (255 decimalno) sa Konkleteu u vojsku, na adresu 000FB1 za veći broj topova, 00R27D za oldzranu, 00R37E za broj uest konjice za Uniju, na adresu 00DE21 za veći broj topova 00R37D za odštranu i 00R37A u e hrojanst konjice.

NORTH SEA INFERNO ● C-64 ● Kad pokupiš palicu ili uzi gumi palicu nagore nada pritisni pucanje.

O

OBLITERATOS ● A ● Cilj igre je aktivirati detonatore i pobeći kapsulom za spasavanje. Značenje ikone ulevo ubrzava ili pojačava upoštanje, desno prolazak kroz vrata, skok, pucanje od drane skupljanje.

OIL IMPERIUM ● A ● Snimi stanja zetelećih koliko si imao novca. Konvertuj taj broj u heksadecimalni sistem, pogledaj ima fajle sa snimljenim stanjem unesi ga u New Zap (ili neki drugi monitor) i nadaj traženje heksadecimalnog broja koji si zapisao. Ako je broj sadrijeh od uparnog broja cifara, onda kao prvu cifru stavi 0 ime zakrenut 8 ispred broja. Kad nađeš željeni broj ubaci neki veći na njegovo mesto, vodi računa da se ne izmeni mesto poslednje cifre i ne pređe 1. Pr Projekat u e ut otiđeš u minus. 90-tak miliona biće sasvim dovoljno. Ne zaboravi da ne u New Zap-u unima svaki promenjenu ekran, inače ne izmene ne snimaju na disketu. Ovo možeš probati u svakoj igri u kojoj se stanje utime u fajlu.

OLLY & LISSA III ● C-64 ● Neka vrata vode u više prostorija i zato ih treba otvarati više puta. Ako telefoniraš saznaćeš gde su delovi automobila. Za vrata garaže treba ti ključ. Delove od automobila možeš videti samo ako meš lupu, a kad nađeš ipak deo mahe ti akti da ih mogas otići u garažu i staviti tajder.

ONE ON ONE ● C-64 ● Umesto RUN otkucaj SYS 24320.

OPERATION WOLF ● Pre startovanja pozovi fajl SF WOLF EXE. Dobićeš neograničen broj municije i neograničenu energiju.

> **OUTZONE** ● A ● Šifre
> 2. CHARLEY 3. BREWSTER 4. RVW RANA 5. THE ABYSS, 6. J CAMERON 7. L BRITISH 8. SOUTHSIDE, 9. HUELSBECK 10. R FREDEL 11. HITMAN MNO, 12. M H ERK, 13. FACTORS 14. J NIPPEL, 15. R MATTHEWS 16. TEXAS 17. J BURNS 18. SILVESTRI 19. T HOLLAND, 20. CAULDRON2, 21. MOORDOCK 22. Z 23. DRACULA, 24. POLEDOURIS 25. STARDUST 26. SOON 27. HORROR, 28. TALES

P

PAGLAND ● A ● Na prvom ulevu presuri ti brdo hehrani okrani se i odguraj ga lave dokle može. Dobićeš ključ koji će biti od duh-bomba koje izdaju avi sui. Na drugom nivou je slično presipak uli se reši o kaktuzu.

PANG ● Sa <SPACE> prelaziš na uleđeni nivo ● A ● Na mapi svete otkucaj WHAT A NICE CHEAT i moći ćeš da odabireš nivo na kojeg ćeš krenuti.

PANZA KICK BOXING ● A ● Ako izgubiš svu energiju, meč prekini sa 'ESC' i rezultat se uneće upisati.

PARABROID ● A ● Koristeći Smart Disk ili Workshop nađi 66 1A 30 2C 00 06 53 40 za vreme zamenuj 66 sa 60. Za energiju nađi 20 5D 08 D2 80 26 09 06 i zameni 20 6D sa 4E 71. Ne preračunavaj Checksum.

PARALLAX ● C-64 ● Šifra ... Hello -

> **P.P. HAMMER** ● A ● Šifre
> 2. WUCREBWA 3. HTBJVAUW 4. WRUAWYW 5. HSNJUWY 6. WWHSTSJ 7. KGHHSRU 8. WFFDUFT 9. NEVECITS 10. WCSEBHH 11. NREFVFGR 12. WARFAEHP 13. MKGSCIJ 14. AUNDUROL 15. ITADHACI 16. ASUAWUK 17. UGOOUEG, 18. ADOSTWG 19. HTUWSUP 20. AFFUBJEP 21. ECTSIWE 22. ADWIUHVD 23. WAWFJID 24. AAHVJEAC 25. FWVJSTS 26. HUHCIRHP 27. UTEJEAFA 28. PSUJUWTA, 29. RJUPAUGW 30. PDSJTFV 31. UHASTSAV 32. BFREGJIV 33. FENFIDT 34. STACCHOT 35. UCUREHUS, 36. BAREVEES 37. GWDAROWR 38. GYTHEGWJ 39. VTJAHAJJ 40. CSCGGWA 41. BRAFIVSH 42. CUEOTRH 43. VHEFFBFG 44. CGVFARTG 45. BEHRGRF 46. CDEBSHFE 47. VCUSUEITE 48. DARHNCHP 49. DWRUBUSC 50. SVAROFG 51. STJUDAIH.
> Ove šifre važe sa ime "Triton" a preostale za ime Lady.
> 52. DGUPFSEG, 53. BTPEWROB 54. BSAERJVR 55. SJJDTHFA, 56. DIGDVGAA 57. DHWOPPIR 58. FFTFHDJV 59. SEFGECAV 60. CDGHDAZJU 61. CGJAHRT 62. SAIGJIFT 63. RRBJTUUB.

STACK, Game – JEWEL, Delta – PARCN. Otkucaj

POKE 8895?,0 POKE 5798?,0 POKE 4?8? se svi ... uteša resetuj računar. Pokreni igru sa SYS 318 i imaćeš neograničen broj života i municije.

PETER SHILTON & HANDBALL MARADONA ● C-64 ● Kad iniciju upiši ET za skill level upiši Q a skillcode upiši 3333.

PINBALL WIZARD ● A ● Za povećanje broja loptica aktivi tastare su Prema strane koje daju slova reč AMIGA. Od dičeš 5000 poena 1000 skora i uključiće se dve plave i jedna zelena lampica strelica. Plave strelice pokazuju ulaze u polukružni mozaik na sredini flipera. ALT tasterima ubaci loptu u b misliti i pritiskom na desni ALT izbaci novu lopticu. Njemu udari u dugme koje pokazuje zelena strelica i oslobodićeš prvu lopticu. Sad igraš sa dve loptice u koje žuta sreću potom tako.

PIPE MARIA ● ZX ● Šifre 5. nivo – DISC 9 nivo – NAIL 13 nivo – ONCE, 17 nivo – ROPE 21 nivo – FENS, 25 nivo – SLIP 29 nivo – EACH 33 nivo – RISE

PIPELINE ● A ● Šifre FOLD EYES EGGS TEAR PEAS DUCK PODS

PIRATES! ● A ● Kad mačevanje sa trgovačkim kapetanom izaberi Long Sword. Sa gusarskim kapetanom se nedeni ako je jači, a ako je slabiji koristi Ripe ● C-64 ● Pravac + pucanje daje već zamaš udarac je upeći, ali jako pogađa uspešnije. Početno imaš kad dođeš u grad gde klikneš na opciju Check Information, i odaberi Save Game. Za prvo snimanje pozicije moraš prethodno formatizovati disketu opcijom iz igre. Return to Game vraća te u igru.

PIT FIGHTER ● 16 ● Otkucaj u toku igre LOBSTERS tasterima 1 – 0 L I D prolaziš nivoe.

PLATOON ● A ● Kad se pojavi naslovni ekran otkucaj HAMBURGER. Sa F1 postićeš neranjivost. F1 – F4 prebacuju te na različite šikanje u prvom ulvozu.

POLICE QUEST ● PC ● Pijanog vozača uzmi da izađe iz kola i proveri da li je trezan (TEST SOBER). Možeš ga omirisati (SMELL) i stavi mu lisice (CUFF HIM). Odvezi ga u zatvor i na pitanje stražara zašto si ga doveo, odgovori mu „DUI" (vožnja pod dejstvom alkohola). U zatvoru obavezno pogledaj zatvorenika u drugoj ćeliji. Svoj Magnum 357 stavi u pretinac na zidu svaki put kad ulaziš u zatvor. Posoli Marie u zatvoru i nagovori je da pomogne policiji u sledećoj akciji (HELP US OPERATION). Ona će pristati i Morgan će postati korisnik. Pridruži se narkotičkoj brigadi. Dobićeš uevu kancelariju u kojoj je ormarić sa Hoffmannovim odelom. Pročitaj ga i pašte si ga uzeo zatvori ormarić. Idi od oglasne table s leve strane dok ne vidiš Hoffmanovu sliku. Unesi GET WANTED POSTER" i idi u ... kod ... hrane i na pitanje šta hoćeš odgovori THIS IS AN EMERGENCY. Čekaj dok ne vrati i baj Hoffman se pojavi i Wanted Poster ... ruj.

POPCORN ● PC ● Slovo M pauzira ciniste se izvesno vreme.

POPEYE II ● C-64 ● Cilj je doći do Olive koju veže na ulazu i pojačaj. Ako ne svakom ekranu (osim početnog) gurneš jednom palicu nagore. Sledeća. Više ... Loš ... nađeš i uvek moći ulaz. Kad nađeš odgovarajući ključ. Dođi ispred vrata i gurni palicu nagore. Da bi uzeo ključ od svet ... pripal ... uz ... donji ... ekrana i krani ... Ključ ćeš videti kroz prozor kuće. Svake vrata mogu se otvoriti odgovarajućim ključem. Popaj se ne vrh uvetlouike (skroz ...

> **POPULOUS** ● Ljudi ne mogu (i ne moraju) pojed načno da se pokreće. Bitno je da izravnaš zemljište te ti mogu što više i dr ... da grade i tako ojačaju. Ako imaš malo ljudi odaberi vodu ispitivaj ne mali šit po ne nekog čoveka ili kutiju i sruši mu kuću. Ovo će napraviti par šifra i na kraju ovaja. Šifre
> 000 SHISODING 001 HURTOUTORD 002 JOSAMAR 003 TIMUSLUG 004 CALDIHILL, 005 SCOQUEMET 006 SWAUER 007 KILLPEING 008 BOAGZORD 009 BURDELCON, 010 NGR SHILL 011 UNHILL, 012 SALCEMET 013 R ROMPED 014 WEAWH PHAM 015 ALPOUTORD 016 BADACON, 017 BIMUJILL 018 NORBICTORY 019 BUGOLEEND, 020 SHASTED 021 COLPEHAM 022 ... [illegible]

[illegible] a onda [illegible] između [illegible] spusti se [illegible] Lift se [illegible] nalazi [illegible] je neka vrsta baklje kojom se [illegible] Tog je bre znaju.

PORTS OF CALL ● A ● Da [illegible] kradu iz [illegible] (na 4-u nedelju) [illegible] u kancelariju [illegible] odmah [illegible]

POWER DRIFT ● A ● izaberi stazu C i pobedi u svim trkama, čeka te iznenađenje.

POWERMONGER ● A ● Ako igraš sa dve Amige u [illegible] vezi, tokom igre [illegible] pritisnite F10. Čeka vas iznenađenje. Ako imaš [illegible] opciju za napad i naporuči ovcu. Hrana će [illegible] za više od pola ekrana. Ako imaš probleme sa nekim od nivoa, [illegible] A [illegible] status diskete. [illegible] (na primer) [illegible] ispravi 1 [illegible] 2 [illegible] 165 [illegible] diskete u koju [illegible] status [illegible] 7FFF i dobiješ 32767 jedinica hrane. Ispravi 1 [illegible] 12 [illegible] u istom [illegible] na 00FF i dobiješ 255 jedinicu vojske. Za snimanje statusa [illegible] na ikonu sa [illegible] i ubaci disketu koje će se formatirati.

PREDATOR [illegible] ● [illegible] igru i [illegible] YOU'RE ONE UGLY MUTHA

PRIDE ● C-64 ● Šifre 2 DOCTOR [illegible] 3 CELANU SUMMER [illegible] A DAY IN THE LIFE [illegible] TEARS OF A CROWN [illegible] MEMPHIS SKY 7 WHEATLAND [illegible] IN A [illegible] COUNTRY WITH IN THE LIGHTS

PRINCE OF PERSIA ● PC ● [illegible] u [illegible] prelaziš tako što [illegible] u ivicu [illegible] skočiš. Za vreme skoka [illegible] držati pritisnut taster [illegible] SHIFT [illegible] nego [illegible] za ivicu. Za prelazak trećeg nivoa [illegible] ekrana [illegible] ako te deluje [illegible] Nati češ se [illegible] ekrana [illegible] je sistem za otvaranje vrata [illegible] u krajnjoj levoj prostoriji. [illegible] Ne [illegible] oglodaj [illegible] uhijanje stuge [illegible] levi i preskoči rupu. Dođi do [illegible] sa [illegible] strane je [illegible] Zatim [illegible] Nećeš [illegible] preskočiš i [illegible] u povratku [illegible] SHIFT + [illegible] i zakačićeš se za ivicu. Da bi [illegible] varanje igru startuj sa PRINCE MEGAHIT. Sa SHIFT + L prelaziš nivoe bez ograničenja. + povećava vreme, K ubija sve protivnike (i Jaffera). SHIFT + T [illegible] od pada [illegible] SHIFT + W [illegible] U [illegible] N [illegible] CTRL + G služi za snimanje pozicije [illegible] CTRL + L u [illegible] ekranu [illegible]

PRO TENIS SIMULATOR ● CPC ● Steni uz mrežu i [illegible] 199% [illegible]

PROJECT FIRESTART ● C-64 ● [illegible] drvo [illegible] Internacione [illegible] jer [illegible] Ako [illegible] struju možeš uključiti u [illegible] Y [illegible] spratu u odeljku sa reflektorom. Struju uključuješ [illegible]

PROPHECY ● A ● Šifre 3 IMAGITEC 4 JOJO [illegible] 6 CUSTAVUS 7 NINJA SOL

PROPHECY II ● A ● Šifre DENIS [illegible] THE BLITZ [illegible] SHARKMAN [illegible] NYMHARSW [illegible]

R-TYPE II ● [illegible] ● Pauziraj igru, drži levo dugme miša i pritisni F1 – [illegible]

RAID OVER MOSCOW ● C-64 ● Kod [illegible] ekrana [illegible] 180° i gurni palicu [illegible] Drži dugme za pucanje i [illegible] Pritisni F7 i [illegible] Kad [illegible] u SSSR [illegible] V [illegible] raketa koja [illegible] 20 metara visine. Uništavaj ove ne

putu i naći [illegible] na [illegible] Spusti se na 10 metara [illegible] pucajući. Sledeće što treba da uništiš su fanatične rampe. Kad pređeš sve [illegible] Kremlj [illegible] letećeš [illegible] tako da [illegible] koji se odbio uhvatiš.

RAINBOW ISLANDS ● A ● Šifre za [illegible]

[illegible]

RAMBO II ● ST ● Ako [illegible] u [illegible] kamione [illegible] Mine Detectors i baterije koje mu omogućuju [illegible]

RETURN TO GENESIS ● A ● Otkucaj WASP ASM [illegible] i sa F5 [illegible]

REVELATION ● Šifre [illegible] LOADER 30 PLAYER 40 RESULT 50 DOLLAR 60 CHANGE 70 KNOEU

RICK DANGEROUS ● Unesi POOKY u hai-skor i nastavićeš igru [illegible] na kojem si izgubio [illegible] ● C-64 ● Upiši u hai-skor FLUFOMATIC za [illegible] rezultat.

RICK DANGEROUS II ● Na prvom nivou [illegible] lift [illegible] Kad se lift [illegible] Za bazu [illegible] na početku četvrtog nivoa [illegible] + pucanje [illegible] nekoliko sekundi. [illegible] kiflica koja će te prevesti na drugu obalu.

RISK ● A ● Cilj igre je da pobediš svoje protivnike i osvojiš svet. [illegible] armija [illegible] na [illegible] zemlje. Opcije [illegible] možeš videti u glavnom meniju. Ako imaš više od tri vojne jedinice [illegible] tri kocke. [illegible] ti češ [illegible] Za [illegible] moraš imati [illegible] jedinice na svojoj zemlji [illegible] kockom. Tek kad završiš sa svim [illegible] na redu je sledeći igrač.

ROAD RAIDERS ● C-64 ● Upiši GRAY [illegible] SLU

ROBOCOP II ● A ● Na naslovnom ekranu upiši SERIALINTERFACE. Sa F9 [illegible] energiju, a sa F10 [illegible] Za prelazak [illegible] kraj rupe [illegible] Sačekaj [illegible] levi kraj [illegible] pokloni sa malim metalnim oznakom [illegible] kuka [illegible] skoči povlačenjem palice [illegible] platforme se [illegible] pokretne [illegible] Kad [illegible] Tako će se i platforma [illegible] Kad [illegible] skoči i [illegible] put po platformama. Da bi [illegible] pamćenje moraš da pokupiš crvene [illegible] Prva ploča 2 [illegible] 2 do [illegible] 2 [illegible] 4 do [illegible] 3 [illegible] 2 do 2 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] Druga ploča 2 do [illegible] 2 [illegible] 2 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] 4 do [illegible] Treća ploča 3 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 5 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 5 [illegible] 2 [illegible] 2 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] Četvrta ploča [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] 4 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 2 [illegible] 2 [illegible]

ROBOCOP III ● Drži SHIFT i [illegible] THE DIDDY MEN [illegible] ESC prelaziš nivoe ● A ● Pucanje [illegible] Da bi [illegible] moraš se [illegible]

ROCK & ROLL ● Postavu [illegible] tako što unesaš AA XX [illegible] XX CC AA je [illegible] u koju želiš [illegible] CC je [illegible] XX 171 XX [illegible] ● A ● Na prvom ekranu prvog nivoa pokupi sav novac i [illegible]

[illegible] Prebaci se na drugi ekran [illegible] u gornjem levom uglu [illegible] Sledeći [illegible] sa leve strane naći [illegible] loptom [illegible] drugi red.

ROCKET RANGER ● A ● [illegible] agente u različite zemlje [illegible] nestale [illegible] pokretanih [illegible]

SOULAND ● A ● [illegible] igru i pet puta pritisni HELP za [illegible]

ROLLING THUNDER ● A ● Za [illegible] energiju otkucaj JIMBERBY [illegible]

ROTOR ● A ● Šifre [illegible] 1 GAG 2 UP 3 FLY 4 MEN 5 AWE 6 TNT PIT [illegible]

RUNNING MAN ● A ● Upiši u hai-skor [illegible] Salta za [illegible]

S.D.I. ● U ruskoj svemirskoj stanici 10-15 puta pucaj u jednog čoveka. Ne [illegible]

SAMURAI WARRIOR ● Drži palicu [illegible] i pritiskaj pucanje sve dok samuraj [illegible] Kad [illegible] pucanje [illegible] U krčmi [illegible] energije potrebne za [illegible] U [illegible] dva samuraja [illegible] Dođi [illegible] dva [illegible] samuraja [illegible] pokupi novac. [illegible]

SATAN ● 16 ● U prvom delu ALT + 1 [illegible] a u drugom deo ALT + [illegible] energiju ● C-64 ● Na [illegible] SHIFT. Da bi [illegible] [illegible] 7 [illegible] Kad [illegible] pokupi [illegible]

SAVAGE ● A ● Otkucaj DRUIBEK za [illegible]

[illegible] ključ [illegible] Ostaje ti da [illegible] polugu da bi se pojavio most iznad [illegible] sa [illegible] Kad [illegible] sa leve strane [illegible] kanap [illegible] Skoči desno [illegible] vrata ključem [illegible] u [illegible] kroz koji se kliže [illegible] polugu [illegible] sluge [illegible] Da bi [illegible] slugu koji [illegible] dođeš do lusca [illegible] slugom [illegible] Okreni se tako da stojiš sa leve strane lusca. [illegible] + levo da bi se [illegible] Kad [illegible] pucaj. Ako [illegible] slugu [illegible] Sad [illegible] polugu i [illegible] Ako u tome [illegible] besmrtnost [illegible] toj [illegible] Zato je [illegible] besmrtnost.

SIDE WALK ● Dead End Street je [illegible] Do nje [illegible] ● C-64 ● U Dead End Streetu stani [illegible] uđi [illegible]

SILKWORM ● A ● Pucaj u [illegible] dok čuju se [illegible] Dobiješ [illegible] nego obično!

SIMCITY ● [illegible] zgrada bez struje [illegible] Struju moraš da [illegible] zgradu [illegible] ● A ● Ukucaj FUND [illegible] 10000 $ ● C-64 ● Svakim [illegible] F1 dobiješ [illegible] 4000 dolara.

SKI JUMP ● C-64 ● Za [illegible] skakaonice [illegible] i drži pucanje. U vazduhu pusti pucanje i gurni palicu [illegible] Kad [illegible] u [illegible] pucanje [illegible]

SECRET OF THE MONKEY ISLAND ● 16 ● Uvrede i odgovori na njih

Every word you say to me is stupid – I wanted to make you feel comfortable with me
[illegible] have heat [illegible] for quick escape – Why, did you want to borrow one?
[illegible] pass [illegible] passed-out on tavern [illegible] – I am glad to hear you attended your family reunion.
I will milk every drop of blood from your body – How appropriate. You fight like a cow.
I've a [illegible] lesson for you to learn today – And I got a [illegible] Get the point?
I've got courage and skill of a master swordsman – I'd be in real trouble if you ever used them.
If your brother's like you, better to marry a pig – You make me think somebody already did.
My last fight ended with my hands covered with blood – I hope now you've learned to stop picking your nose.
My name is feared on every dirty corner of this island – So you got job as janitor after all.
My sword is famous all over Caribbean – Too bad no one's ever heard of you at all.
My tongue is sharper than any sword – First you'd better stop waving it like a feather-duster.
My wisest enemies run away at the first sight of me – Even before they smell your breath?
No one ever catch me [illegible] as bad as you [illegible] – You run that fast?
Now I know what filth and stupidity really are – I am glad to hear you attended your family reunion.
There are no clever moves that can help you now – Yes there are. You just never learned them.
You are pain in backside, sir! – Your hemorrhoids are flaring again, eh?

SHADOW DANCER ● A ● Pauziraj igru, ukucaj GIVE ME INFINITE i pritisni RETURN.

SHADOW OF THE BEAST II ● ST ● Drži levi SHIFT i pritisni ENTER i 0 ue [illegible] i pritisni F5. Energija će ti se povećati za 30 jedinica ● A ● Na samom početku [illegible] Ako [illegible] TEN PINTS [illegible] besmrtnost. Dve [illegible] su NECROPOLIS i SUNSET. Za [illegible] ključ. [illegible] rupu [illegible] Oktaši [illegible] je [illegible]

SKI OR DIE ● C-64 ● Ako [illegible] za protivnikom [illegible] kompjuter će te prebaciti napred [illegible] Ne stani [illegible] pucanje [illegible] Trick Rouue [illegible] ružičasto kamenje i skupljaj zvezde.

SKIDZ ● A ● Startuj igru i pritisni zajedno pucanje ALT i C za beskonačno [illegible] Drži pucanje ALT i M za pristup [illegible]

SLAP FIGHT ● CPC ● [illegible] Wug i imaš dupli laser. Kad [illegible] do njega [illegible] će se povećati.

SKY FOX II ● **C-64** ● Komande sa tastature:
W, E – brzine
A – auto pilot
L – lansirni nule broda
D – od orbite auto pilota
P – pauza
S – start
F1 – Fire
F3 – grupni radar
F5 – grafički radar
F7 – taktički radar
DEL – [illegible] pozadine
RETURN – promena cilja
<SPACE> – prolaz

SLIGHTLY MAGIC ● Na početku igre kreni desno i pokupi vedro sa vodom (Bucket Of Water). Dođi do idol- sa slovom H na grudima i aktiviraj Bucket Of Water. Kreni levo, pokupi vedro sa vodom, aktiviraj ga na slovu F. Tu ćeš uzeti još jedno vedro za slovo S. ● C-64 ● Kad se pretvoriš u ribu i upadneš u vodu, uđi u rupu. U vodi ti se troši magija. Kreni levo, uzmi baklju, popni se na stenu i uzmi zvezdu. Idi levo i uzmi bombu, a onda se vrati do balone. Spusti se levo gde ti kamenje pada iz nad glave, kreni levo do zida, uzmi zvezdu, spusti se jedan ekran niže pored kamena i kreni gore. Levo uzmi žuti kip i vrati se do dna. Prođi kroz rupu. Daj kip i pusti da se pomeri. Spusti se dole, idi levo i prođi na sledeći ekran. Helikopter prođi iznad čaše. Uzmi detonator u uglu ekrana, vrati se do markaze i kreni desno. Prođi dva ekrana i kreni gore, pa desno i spusti se do podloge. Idi levo do zida. Tu ćeš biti zvezda koju ne možeš da uzmeš. Stavi eksploziv na nju i proći ćeš na sledeći nivo.

SLY SPY SECRET AGENT ● **A** ● Kerneli disk monitor recimo Smart Disk ili Workshop. Za neograničen broj kredita na prvom disku nađi 53 39 00 01 1F 0C 41 F9 i zameni sa 4A 39 00 01 1F 0C 41 F9. Za neograničeno vreme nađi 51 00 00 0C 39 00 01 i zameni sa 4E 71 4E 71 0C 39 00 00. Ne preračunavaj Checksum. ● ST ● Unesi 007 kao kod i upiši tokom igre **SHAKEN NOT STIR**.

RED. ● **C-64** ● Na sledeći nivo prelaziš istovremenim pritiskom na CTRL i ← 1 2.

SNOW STRIKE ● **C-64** ● Cilj je uništiti objekat označen trouglom na radaru. Prethodno pozovi kontrolu i zatraži izveštaj o tom objektu. Kad se približiš objektu smanji brzinu i visinu, uzmi ga u nišan i spali rakete na njega. Misija je završena.

SONIC BOOM ● **A** ● U haj-skor unesi DOUGAL. Koristi F1 za povećanje energije, F2 za specijalnu nagradu i F3 za prolazak na sledeći nivo.

SORCERY ● **A** ● Ukucaj GAS MASK WHEELER WANTS CHEAT da bi se otvorila sva vrata. Zaustavio bi sebe i ne bi mogao da uđeš u + [illegible] igre.

SPACE ACE ● **A** ● Kada treperi ivica na [illegible] objekata približi i pravo zapucaj povuci palicu unazad. Kad se nađeš na crnom ekranu, uvek povuci palicu na gore.

SPEEDBALL ● **C-64** ● Kad skupiš dovoljno novčanih jedinica (kvadratići bez slova) dobićeš meni sa dodacima koje možeš kupiti. Ako kupiš sudiju pred automatski pre početka utakmice vodiš s jednim golom razlike. Crveno i zelene skale pored [illegible] predstavljaju energiju timova. Ako tim nije dugo u posedu lopte i juri po terenu gubi više energije.

SPEEDBALL ● ● Opcijom Knockout igraš sa timovima poređanim po jačini od slabijih ka jačim.

SPELLBOUND ● **A** ● Šifre:
HEY, GUDI DVOU CALL NYPI NTAW OMAN

SPHERICAL ● **ZX** ● Šifre:
RADAGAST, YARMARK, ORC SLAYER, SKYFIRE, MUGAL, GHANIMA, OLEP, MOLJUNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL, ILLUMINATIONS ● **A** ● Na glavnom ekranu ukucaj BLADERUNNER. Pritiskom na broj skoči prelaziš na drugi nivo.

SPIKEY IN TRANSYLVANIA ● Šifre:
2. FEAR3N 3. SVSAKK 4. ASGARD 5. USKOYE 6. FGXALD 7. DYAETG 8. WFZALD

SPOOKY CASTLE ● **C-64** ● Istovremenim pritiskom na <, > i <SPACE> dobija se besmrtnost.

STRYX ● Za vreme igre pritisni HELP M I E, za maksimum energije, goriva i municije. Za prelazak kroz vrata koristi HELP I P.

ST DRAGON ● **A** ● Otkucaj DECAFFEINATED dok je CAPS LOCK – besmrtnost.

STAR CONTROL ● **C-64** ● Za igru sa dve igrače jednim upravlja palicom, a drugim tastaturom. Komande sa tastature su: X rotacija desno, C rotacija levo, desni SHIFT ubrzavanje, RETURN pucanje i – specijal.

STARGLIDER II ● **A** ● U podzemlje se ulazi kroz veliku pećinu u kojoj je [illegible] plave boje. Kad se leti iznad ulaza, vidi se silver i mali asteroidi koji treba gađati. Uništi ga i prolaz je slobodan.

STARQUAKE ● **A** ● Kodovi za teleport:
FLEG, CHNG, DAVAAD, SOLUM, TAEET, LUANG, TRON, KALED, ROKSA, HINDI, SOCH, NICH, SOUND, CWGUE, RWANG, AOKEA

STORMBALL ● **A** ● U toku igre otkucaš LET ME WIN i to će leko učiniti (prolaz deset).

STORMLORD ● **A** ● Dok se igra učitava, drži levo dugme miša i pucaj na palicu. Čim se startuje igra, pritisni <SPACE> i otkucaj MNEYC za beskonačan broj života i neograničeno vreme. Sa L prelaziš u novi nivo.

STORMTROOPER ● **A** ● U haj-skor upiši JAMES CAMERON sa F5 dobijaš po jedan život.

STRIDER I ● **16** ● U toku igre otkucaj SWIFT. Tasterima T, S, E, D i <SPACE> dobijaš pobeđivanje.

SUMMER CAMP ● **C-64** ● Na Dnijem Zapadu skoči konju ispod repa i dobićeš život.

SUPER CARS ● **A** ● Upiši se kao RICH za kredit od 500 000 $, ODIE za nivo 2, BIGC za nivo 3.

SUPER CARS II ● **A** ● Za prvog igrača upiši Wonder and i, a za drugog The Seer.

SUPER HANG ON ● **A** ● Kao svoje ime upiši YHOI. Dobićeš ubrzanje motora i jednako veliko ubrzanje.

SUPREMACY ● **C-64** ● Kad kupiš brod u glavnom meniju odaberi oklade. Onda odaberi brod. U levom uglu su dve opcije, odaberi benzinsku pumpu. Strelicom nagore puniš brod gorivom. Pored nje dve opcije su jeh tri je čine jedna drugu. Na prvoj klikni dve puta tako Cone Mines Shipinou. Mondbule Stationu oslobađaš posadu. Onda u glavnom meniju odaberi opciju sa planetom. U desnom uglu u redu su prazna mesta. U levom uglu je spisak brodova koji se trenutno nalaze. Stavi kursor na brod, klikni ispod broda su crveni i zeleni pravougaonik. Njima Cera Mining i Mart cale. Stavi pušaš u pegou. Za novac odaberi u meniju prvu opciju u prvom redu. U desnom uglu dve sa opcije, [illegible] opcija Rename. [illegible] jedne planete do druge. Tom opcijom prebacuješ kredite na glavnu planetu. Za osvajanje naseljene planete kupi Terraformer (Atmosphere Processor) i pošalji ga na željenu planetu. Neke teraformacija može da prođe na kolonizaciju. Ne treba kupovati više Terraformera, jedan se može koristiti neograničen broj puta.

SWITCHBLADE ● **A** ● Otkucaj POOKY a haj-skor tasterima 1 – 5 menjaš nivo.

SWITCHBLADE II ● **A** ● Besmrtnost dobijaš pri učitavanju palice na dole i istovremenim pucanjem sve dok ekran ne bljesne u periodu od učitavanja diska te posle pojave naslovnog ekrana. Gore [illegible] vrata kroz koje prolaziš povlačenjem palice nadole. U haj-skor otkucaj CHROMA i videćeš tajnu deficitu igru.

SWIV ● **ST** ● Pauziraj igru i otkucaj NCC-1701 i <SPACE> na kraju za beskonačan život. ● **A** ● Vidiš listu ali na kraju pritisni ENTER. Kad uništiš brod koji se sobom ostavlja kvadrat, ne pucaj u njih sve dok ne pojave se zvezdica. Pokupi ih, ako dobiješ pucanje u novom pravcu, u isto vreme uletaš i sve uprijate ga u ekranu.

SWORD OF SODAN ● **A** ● U haj-skor ukucaj Green Krystal i sa F1 povećavaš broj života, a sa F8 prelaziš na sledeći nivo. Ona ne treba ti da pojedeš sve agresivne priče na kraju češ na ču u toku devetog nivoa. Kad je nađeš uzmi ti je veliki mali ubaceli tako da prvo pređe ključne priče. One će ga smaziti i dobiti snagu sa stork.

T

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ● **C-64** ● Tokom prvog u vodu ulazi u šahtove koji te vode do drugog dela grada (sve ostalo je nepotrebno). U četvrtom nivou pokupi skejt na ivici spratu prve zgrade. Kornjača kad uđeš u Turtle-kombi jelaneš pored njega i pritisni SHIFT i kombi ima sa čitavih štitom prepreke iz kombija, zaoj pritiskom na SHIFT.

TEMPLE OF TERROR ● **C-64** ● Pre nego što uđeš u hram pored [illegible] ukucaj CAST SLEEP. Na palubi broda, u rečnikom, prolazi brže jer se pirat brže kreće. U zgradu uđeš upisivanjem GO DOORWAY.

TENNIS CUP ● **A** ● Kad igraš dubl, a tvoj kolega servira, posle iscrtanja loptice skrati lopticu (F1 + pucanje) slepa.

TERRY'S BIG ADVENTURE ● Možeš skupljati i žbunje [illegible] samo ono manje. Iako što Teri stane na njega i povuče se palica udesno. Svaki žbun donosi 20 poena, a ovo je još uzimanje i ostalo sve jer se ne mora lomiti po platformama, već u samo po zemlji.

TEST DRIVE II ● **C-64** ● Tokom vožnje otkucaj AEAT za brzine, HHUCE za promenu okolina, GASS za benzinsku pumpu na kojoj postave.

THE BLUES BROTHERS ● **16** ● Pritiskom tastera kose, otkucaj HOULO i X je broj nivoa.

THE COLONY ● **A** ● Kad izađeš iz broda, idi na severni deo. Tu je u izaz u podzemnu koloniju iz koje treba da ukradeš sklopi i sastavi se sa svome broda, kao i da prebaciš i kovčega sa zamrznutom decom. U skladu polaziš, ako neko prođe, ima očišna vrata jer se sa druge strane nalaze kutije iz Stereo sa prvog u vodu. Tu kutije premiraš, kao i sve ostale prenose predmete pomoću Forklifta koji je u sobi 5 sa prvom nivou i ključ kraju (bela linija) u možeš ubiti botake već kroz njene sa tastature (Y – pogled levo, C – desno, X – sedi). Onaj je u sobi su reaktorom do koje dolaziš spuštanjem kroz šahtove ispod prvog uvek.

THE CRYSTAL ● **ST** ● Komande sa tastature:
F1 – komunikacija, status, inventar
F2 – uzimanje objekta
F5 – spisak objekta
F6 / F7 – Use/Examine prozor
F10 – upotreba objekta
<Esc> – prekid razgovora
8 – snimanje pozicije
V – učitavanje pozicije

THE GODFATHER ● **A** ● Pauziraj igru i ukucaj PIZZA HUT da bi prešao sledeći nivo.

THE GODS ● Šifre: 2. ACE 3. MWB 4. YUE

THE GREAT ESCAPE ● **C-64** ● Za kraj su ti potrebni papiri, kompas i ključ da pobegneš žicu. U sobi na kraju severoistočnog logora uzmi paket Crvenog Krsta. Drugog dana stići od ključa. Uzmi ih i kopaj u tunel u koji ulazi kad primetiš pođi u svojoj sobi. Ta aktivaj sve stvari koje imaš. Četvrtog dana uzmi kompas, a onda Crvenog Krsta i u pokri se uzimaj čokoladu koja stiže šefreg dana. Za otvaranje zaključanih vrata koristi ključeve i kramp. Za prvi ključ baciš iz sobe i kreni ave dole do kule (ne prebi zavoj se približiš žici jer ćeš aktivirati alarm). Tu je prvi ključ. Sad kreni desno pored druge kule, idi do vrata, pa [illegible] (ispod i iznad) kriva desne). Ključem otključaj

SPACE ROGUE ● Key Card karticu dobijaš ako na Heathri u sobi gde je ženska Čeberk pokradeš orlele okačene na zidu skroz desno. Nađi Droida (automas i uprav) je sve brodske sisteme. Ideem kretanja kroz hiperprostor] drži ga ako Chi-Shi, na Fren Gurki stanici kupiš Lux 23A. Sa vanzemaljcem na Legrangeu pričaj jedan po jedna u njima reci RAKBIT. Idi na Danab i isporuči le dekilnik. Dobićeš Mel's Artifact. Ich koja pitaj o Rock Hand Cultu. Sigurna put do Psychonic Shieldu, ako vozi, idi na kružnu tablu desno, onda idi gore desno, gore levo desno, to je Psychnu o Shield. Isti m putem se vrati nazad. Ako slučajno sklonaš o nim tek u krst pre stražara. Nemoj da dođeš gde do čevatke susrićeš se sa asteroidima. Sa N se prebaci u Navigation Pane. Za prelazak iz sistema u sistem idi na Nelr Gate, sa ubrzanjem od 20 i višk prolaze. Sad moraš proći odrednice razdaljinu kroz sredine kreterskih krugova, ne će moraju dodirivati više do efekat sa strane. Kad postigneš status Pierce ik Deadly idi na Desert Farms ili Dutchess Avenoler. Ona će ti objasniti o tip igre i kad pomeš dobićeš Frem West po autobonik koji aktiviraš pritiskom na L. Tip po kojoj je šifra Dutchess Avenoler je da snaga u Arcturus sistemu, efikas mu napraši pokazivač iz katastrofalnu lokaciju N88-4. Ali kad se spustiš na Basaruti biva napadnut od strane čuvara i rastrgnut. Od Fincha zatraži posao i dobićeš mikročip. Odnesi ga na Basaruti i daj ga Chi-Shi i dobićeš za to 100 kredita. Razgovaraj sa Robocreakom dok ne dobiješ Key Card. Onda idi na ZED N27 MIC. [illegible] stabat, zatraži od Fraska koji će te zadužiti da mu donesiš Transmutation Coil. Stigni na Arcturus 153 Keth Canner i otključaj vrata karticom. Pažljivo, duž desnog zida kako ne uključiš na alarm. Idi do komandne konzole, zatraži je (moraš imati Antestic Lenses, koje možeš kupiti kod vanzemaljskih trgovaca) i dobićeš Transmutation Coil. Odnesi ga profesoru, u znak zahvalnosti će ti dati Null Camper (mamo otkačaju pri prolasku kroz Malir Gate) ili Stealth Box (sakriva od radara neprijatelji). Kad Dua Barbaba u Kothu i Dutchess Avenoler, a pitaj ga o Manchinama. Vulture Hwashipa možeš pobediti samo na sledeći način: drži gas na –70 dok ne naniđaniš, onda projektil kad se Vulture zaustavi kako bi te gađao. Ovo ponavljaj do konačnog uništenja. Orellanu predaj Sir Beta u poluznak u znak zahvalnosti dobićeš Stealth Box. Od Orellana zatraži CRC-07 kako bi [illegible] do Karleta SSI Keth Carrier. Najveća brzina brzina u Wonsitu je 25. Nađi ćeš [illegible]. Ako te pirat napadne pored Starbasea, ne izvrćaj već se ponovi na sredini dok stanes (140–133m) i čekaj da se pirat okrene u stanicu (samo gledaj Arm u pokaziva u Wzepu, dobi potisni [illegible] ako ne budeš projektile za brži prolaz vremena). Najkorisniji dodatak su Armplate, kupi h omah sve i ide na Fix Armour. Ako si pirat, najpreporučljivija baza je Basaruti, jer ulje pod kontrolom imperije.

Komande:

B – radni dostatak	+/– – brzina +/–
J – uključivanje šatla	CTRL + J – palica
N – navigacioni kompjuter	CTRL + Q – prekid igre
R – menjanje drža n	CTRL + S – snimanje pozicije
T – poslen u drugom brodu	CTRL + T – podaci o položaju broda
V – pojačn	CTRL + X – izlaz
	ESC – pauza

zaključanih vrata. Uzmi kramp i razbij vrata. [illegible] Drugi ključ je u hodniku koji vodi u kuhinju. Uđi u kuhinju i na desna vrata. Otvori ih i idi desno, desno, dole, dole, desno. Naći ćeš lampu. Idi levo, dole i otključaj vrata. Tu su papiri i treći ključ. Sakupi ve... [illegible] prepreku u tunelu. Vrati se i uzmi kompas i papire. Ostavi ih sa druge strane tunela. Vrati se i uzmi kljeste. Idi ponovo na drugu stranu i uzmi papire. Preseci žicu i prenesi papire na drugu stranu. Preseci put nazad i uzmi kompas. Ponovo sredi kao malopre. Na drugoj strani spusti kljeste i sa papirima i kompasom pođi u slobodu.

THE DAMBUSTERS ● C–64 ● Za rušenje brane postupi ovako: kad stigneš do brane, uzmi ugao [illegible]. Gumi ručicu napred dok motor ne počne da zuji jako. Sad povuci palicu nazad dok se ne vrati stari zvuk. Smanji malo brzinu. Pritisni 4 i okreni ručicu. Posle izvesnog vremena na brojevima 4 videćeš [illegible] pri reflektore. Kad rastojanje bude oko milimetar, pritisni 2 i pucaj na palici. Ovo treba izvesti određenom brzinom, verovatno neće uspeti iz prvog.

Komande sa tastature:

1 – pilotska kabina
2 – kabina u nosu aviona
3 – kabina u repu aviona
4 – bombarderova kabina
5 – navigator (mapa)
6 – motori
7 – instrumenti za prilaženje
8 – ... [illegible]
F1 – nova igra
F3 – zvuk on/off
F7 + <SPACE> – pauza

THE LOST PATROL ● A ● Cilj je doći u grad Orliny (na drugom kraju mape). Ikonom Sights On uključuješ i isključuješ snajper. Sa uključenim snajperom polako pretražuješ polje svih okolnih kuća dok ne čuješ pucanj i ne ugledaš kako negde bljesak puške. Svoje mete izbacuješ levim dugmetom miša. Ne smeš dugovitački protivnici te gađaju. Ikonom Retreat se povlačiš ako imaš gubitake. Posle svake borbe u kojoj pobediš pretraži okolinu ikonom Rest Area. U selu koje je na kartu označeno belim krstićem pretraži okolinu i u rupi ćeš pronaći sanduk sa granatama i na gaznim minama. Seljake ispituj ikonom Hard, jer ti neki od njih mogu dati informacije. Ne uzimaj hranu od starce (bolje je ubij) jer je te hrane zatrovana. Kad dobiješ poruku „It is too dark to move", odmaraj vojnike po deset minuta do jedan sat. Opcija uredi Dig in do sedam sati. Tako će svima moral i snaga biti 99%. Za promenu dužine trajanja Rests Dig in u Action meniju dovedi miša na određenu opciju i drži desno dugme pritiskaj levo. Za promenu načina kretanja pređi kliknom na koordinate u sredu kompasa kojim biraš kretanje. Na izvesnim mapama su sprecimo kretanje brzo marširanje i normalna brzina. U toku igre se možeš zaustaviti staze. Kad naiđeš na snajperiste, puca [illegible] ... sve osim Weavera (vođe). Ostaješ sam i imaš više šanse da preživiš.

THE POWER ● A ● Šifre:
... 2 LEVEL2 3 VISUAL 4 COWBOY 5 ... 6 COPPER 7 TOPTEN 8 ... 9 ASCFOR 10 SOLONG 11 SUFFIN 12 RACKET 13 BULLIT 14 CRAZZY 15 ... 16 UNLINK 17 PIXEL 18 EUROPE 19 NEWTON 20 FREEZE

THE SENTINEL ● C–64 ● Šifre:
[illegible]

THE SIMPSONS ● 16 ● Na naslovnom ekranu otkucaj COWABUNGA za bezbroj života. U toku igre otkucaj EAT MY SHORTS za preskakanje nivoa.

THE SPY WHO LOVED ME ● A ● Za ... auto i ukucaj MISS MONEYPENNY za dodatnu 2 vozila i oružje.

THE TRAIN ● C–64 ● Kad uđeš u voz, pomeri strelicu na dole tako da u donjem ... prikaže Break, pritisni pucanje i gumi palicu napred. Isključi vaš voz. Sad okreni strelicu na ručicu za gas (Throttle), pucanje i palicu nadole i voz će početi da ubrzava. Moraš paziti na temperaturu i pritisak. Kazaljka od pritiska mora da bude preko polovine ali ni ne preko. Da bi stao na sledećoj stanici aktiviraj kočnicu na 3–4 km od stanice. Kad to završeno ... obstavima 1 i 2 prebacuješ se izvan lokomotive i pucaš u njih. Sa 3 se vraćaš u unutrašnjost lokomotive a sa 4 aktiviraš mapu. Dok budeš gađen na ... pazi da ne pogodiš svog pomoćnika koji se kreće ka vratima stanice. U stanici možeš tražiti pomoć od pokreta otpora koji ti mogu popraviti oštećen voz ili zauzeti sledeći grad tako da se ne moraš zaustavljati u stanici tog grada.

THE UNTOUCHABLES ● A ● Pauziraj igru i unesi šifre: 1 BRIDE NOLLS 2 MAC N ALLEY 3 KID ZAPPING 4 A MIT N TIME. Za živote uključi pauzu i kucaj SOUTHAMP GAZETTE

THEATRE EUROPE ● Šifra za hemijsko oružje je MIDDAY

THUNDER HAWK ● A ● Kad se pojavi poruka da je misija završena, na kompa... [illegible] ... Veliko komande je na alfanumeričkoj i numeričkoj tastaturi:

levo dugme miša – upotreba izabranog oružja
desno dugme – promena oružja
levo dugme + levo – levo ... [illegible]
desno dugme + dole – desna rotacija u mestu
desno dugme + napred – povećanje okretaja elise, kretanje uz povećanje visine (poletanje)
desno dugme + nazad – smanjenje okretaja motora (a sletanje)
napred – povećanje ugla poniranja, ubrzavanje do 190 m/h
nazad – smanjenje ugla poniranja, kočenje i kretanje unazad
1 – 9 – pogledi
C – Bombing Mod sa pogledom na cilj, S Search Mod za traženje i lokacija ciljeva ...
F8 – kamera u misiji ... pogled; DEL – preferencijalni meni
HELP – ... ; ENTER – ...

THUNDERBLADE ● Kad se ekranu piše poruka „Press Fire to Start", upiši CRASH. Sa HELP preskačeš nivoe.

THUNDERJAWS ● A ● Drži levo dugme miša i pritisni S. Sad desnim dugmetom preskačeš nivoe.

TIME MACHINE ● C–64 ● Cilj je preći sve nivoe i doći do predstavljenja u moderno doba. Kratkim pritiskanjem pucanja (izvlačenja) pomeraš pucanje + dole – sakupljanje predmeta. Pucanje + levo/desno – skok u određenom smeru. F1 – F7 – teleport. ● A ● Teleport je u sredi broja (jer) ... Ce nađeš ... njega kroz ... Pomerači te ... mu jeju u drugoj sobi. Možeš se kretati samo po nivoima koje si prešao pritiskom na tastere 1 – 5. Za prebacivanje u sam u početku prvo ... ispred ... ponedi ga kratkim pucanjem i brzo stani pored njega jedini ga ne uzimaj u ruke. Teleportuj ga zajedno sa sobom. Energiju obnavljaš na prvom nivou sakupljanjem plodova koji padaju sa drveta (pucanje + dole). U hajskor otkucaj DOZZY. Možeš preći na sledeću zonu pritiskom na tastere sa brojevima.

TIN TIN ON THE MOON ● Na nekim ulicama bombe nisu postavljene na zemlji već na visokim zidovima i platformama pa ih ne možeš dohvatiti. U tom slučaju pritisni F1, F2 i F3 istovremeno, ... se ... te ... pa ih sa ... će moći da skineš dole. U letu kroz svemir uzimaj žute kugle (vreme) i crvene (brzina).

TOKI ● A ● U toku igre otkucaj KILLER. Tasterima 1 ... biraš nivoe, tasterima N i R okrećeš alternagine...

TOM & JERRY II ● C–64 ● Kad Džeri dođe do knjige na kojoj piše i treba povući palicu nadole i Džeri će se pretvoriti u duha.

TOMAHAWK ● C–64 ● Komande sa tastature:

D – ... [illegible]
H / U – ... [illegible]
M – mapa
N – ... [illegible]
P – ... oružja
Q / A – ... motora +/–
W / S – ... +/–
X / Z – ... [illegible]
CTRL + RETURN – ... [illegible]
<Space> – projektil

TOP GUN ● ZX ● U glavnom meniju kontrolnim tasterima i ENTER biraš jednog ili dva igrača, onda (istim tasterima) ime čiji [illegible]. Komande za igru preko tastature definišeš sam. Igra se startuje pritiskom na <Space>

TORVAK THE WARRIOR ● A ● Skoči u neku rupu ili ... [illegible] ... tunel koji će te odvesti na drugu stranu zida.

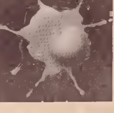
TOTAL RECALL ● U haj-skor otkucaj LIFE STILL GOES ON, pritisnom ... dobijaš na BACKSPACE ... na F1. ● 16 ● Otkucaj LISTEN TO THE WHALES na ekranu sa Arnoldom ili ... za bezbroj života. ● JIMMY HENDRIX u ... delu

TOYOTA CELLICA GT4 ● Pritiskom na F1 u toku vožnje uključuje se brisači

TRACK SUIT MANAGER ● C–64 ● Najbolji tim Engleske: 1 Spink 2 Butcher 3 Venison 4 Reacher 5 Pearce 6 Robson 7 Webb 8 Ward 9 Lineker 10 Beardsley 11 Clough sa formacijom 4-3-3. Najbolje taktike za meč protiv Jugoslavije: attacking, quick counter, zone marking, short passing, normal tackles, offside trap.

TRANSFORMERS ● C–64 ● Cilj igre je uništiti sve robote iz protivničkog klana. Do njih se dolazi ... Svaki robot može se pretvoriti u određeno vozilo. Isto kao robot na mestu licem napred i pritisne pucanje. Vozilo ne mogu leteti.

TURBO OUT RUN ● A ● U toku igre otkucaj GERRINTAETHUM i pritisni taster T za dodatnih 10 sekundi ili N za sledeći nivo. Na nemačkoj tastaturi kad je kompjuter opet sa nastavak igre pritisni Z ili F10 da bi mogao da nastaviš. ● C–64 ● Taster F1 daje turbo-brzinu.



TURRICAN ● A ● Na ... levo do kraja i skoči dole i dobićeš život. Kad ... u ... pobijanja. Upiši u haj-skor BLUESMOBILE za bezbroj života. ● C–64 ● Pritiskom na Q W E R Z pretvaraš se u ... što ti omogućuje visok skok.

TURRICAN II ● A ● Pritiskom na „HELP" ulazi se u Music Menu. Sa 1 se ... u ... Music. Sa 4 ... 2 ... ove muzike. Na „ESC" se vraća u Music Menu i ponovnim pritiskom ESC počinje se igra sa beskonačnim brojem života. Na prvom nivou idi levo, popni se na stenu, ubij ... i u ... pucaj u ... ekrana. Pojaviće se ... u vazduhu. Pucanjem u nju dobijaš sve vrste oružja koja ti u toku igre drugače ... Palica dole + pucanje + <SPACE> pretvara te u kuglu koja uništava sve što joj se nađe na putu. Pucanje + dole + <SPACE> uništava sve na ekranu.

TUSKER ● C–64 ● Za ulazak u kasbu moraš pokupiti knjigu i zameniti je sa dozvolu za ulazak, koju će ti dati Arapin koji čuva kolibu.

U.S.S. JOHN YOUNG ● C–64 ● Da bi lansirao torpede izaberi opciju Tactical. Sa Next Object izaberi cilj koji hoćeš da gađaš i onda odredi vrstu torpeda. Pritisni Tracking i sačekaj da se izvrši određivanje. Kad se ispiše poruka Ready klikni na Launch i torpedo je lansiran. Torpedima Harpoons gađaš objekte na površini mora. Sa Across gađaš ne podmornice a projektilima Sparrows obaraš avione. Istaži objekte. Opcija TSC je za povećanje brzine torpeda.

UNDER PRESSURE ● 16 ● Otkucaj u toku igre GRYMALKIN. Sa F1 preskačeš nivoe, a 1 – 9 menjaš oružje. ● ST ● Za isto otkucaj OCCAI THE MOO

UNREAL ● A ● U glavnom meniju napiši ORDILOGICUS za bezbroj života. Da bi prešao na drugu stranu uhvati se za lijanu. Primetićeš zvezdice. Uhvati ih mačem i skoči nazad bez zadržavanja pretrči na drugu stranu. Iespod tebe će se stvarati zvezdice koje će ti omogući ... bezbedan prelazak na drugu stranu.

UTOPIA ● A ● Da bi se što brže došlo veći standard održavaj gustinu naselje ... na 60-70 izgradnjom ... blokova ili ... naseljima u bolnici.

V

VARGAN ● **C–64** ● Da bi uhvatio čoveka sa brašnom koji leti u vazduhu i baca pahulje na sve strane, popni se na figure koje leže samo u zemlji i pusti u njega [illegible].

VAXIRE ● 16 ● U toku igre otkucaj WILDEREESTE, sa F1 – F4 prelaziš nivoe.

VENDETTA ● **C–64** ● Šifre za kompjuter se prvim slova su 11100001 – 10000111 01111000.

VENUS ● **A** ● Pokupi posuđe u sva četiri prvaca i idi do [illegible] da sakupljaš dve cele energije. Stani na platformu i četiri puta pucaj u nju. Šifra za beskonačnu municiju, beskonačno vreme i sva oružja:
SATURN, MERCURY, MARS, PLUTON, JUPITER. Šifre za nivoe: 2. MANTOR, 3. CICADAS, 4. PSYLLIDE, 5. PIERIDE, 6. SATYRID, 7. LYCAENID, 8. PYRALID, 9. NOCTUID.
Unosiš ih pritiskom na <SPACE> u uvodnom ekranu i ukucavanjem koda na [illegible]. [illegible] biraš se nivog ekrana.

VERA KRUZ ● **C** ● U igri je otkrio ubicu Vera Kruz. U prvom delu a u sebi ubijeno i nađi sumnjive predmete. Prespavaj taj dan i pređi na drugi deo igre. Nalaziš se u policijskoj stanici. Opcije su: S – sedi, M – čitanje, [illegible], S – saslušanje osumnjičenog, E – laboratorija, eko traženje lica i rukopisa na stolu, C – saslušanje u porti, A – hapšenje, I P – [illegible]. Kompletno rešenje: S EUL LAY S ART NEIGH RETURN 3 UPL CARE RETURN M GIS CLE RETURN M CBEF YO-8111 CD 80 C PPE, TESS H GIL STAT 5 KO ZOL S ZI CARR 3, ELB ETIE C GL, STAT C PPE TERR A. I ostaje ti da zaključiš ko je ubica. U toku igre se koriste samo skraćenice imena i adresa. Na primer: ubica Vera Kruz ima skraćenicu CRHJ YO-UZ, a Nadine Lafoutie je EUL-/LAY/.

VERMEER ● **C–64** ● Kupi neku sliku i odmah je pokaži da je na aukciju. Na mestu ovu privatniju sve ponude. Onda pokaži sliku na drugu aukciju i sačekaj da kompjuter uplatu kupi od sa radio. Sa <SPACE> se bore mogu li jedna ili vrlo. Čoveka sa dumpingom bolje uhvatiš nekim uslovom a može ćaveš za čuće se kraja sivos.

VIAJE ● **ZX** ● Šifre za treći nivo je LOU REED. Cilj je provesti deo jednog člana ekspedicije kroz džunglu do ir pećine dr. kmla.

VIGILANTE ● **CFC** ● Skoči mesogenim sa tipa sa paretom dok budeš u polu pravog od cu nedaje i omer kreću se i prisei pucanje. Ti uradi par puta spustićeš se do samog dna ekrana. Tad postaješ neranjiv.

VIKING CHILD ● **A** ● Šifre:
1. MAG TEC 2. JOJO SM 3. DUSTAVUR 4. N NJADL

VIRUS ● **A** ● Drži ENTER i pritisni P, pa onda O. Imaš na F promenu punjenje, L – pomeranje linija, C – specijalne efekte, N – sastavljaš igru od mesta sa kom si poginuo, D – aktiviranje demoa.

VOYAGER ● **16** ● Na ekranu sa opcija otkucaj WHER THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL za verziju.

W

WARHEAD ● U misiji kod Plutone je najveću pucal budeš brz i precizan. Posle skoka kroz hiperprostor se brzo okreni u smeru Berserkera. Čim dođe lepo te rakeru, tada je pucaj [ENTER]. Imaš oko 5–6 sekundi da nanišaniš. Kad ga naših rakete pali Berserkeru na 200–300 metara i gađaj ga sa 2–3 rakete i pa pucaj u [illegible]. Onda sačeka svaku njegovu raketu, pređi u autopilot 1 i beži. U 21. misiji treba da se pusti vel na kraj konvoja. Radio su drukčiji dat kao i tvoj FOE–57 [illegible] možeš video panelom sa D1 upoređi ga sa njihovim [illegible]. Prosperi se sa motorom na sebe u neobojni od [illegible] meteora. ● **A** ● Da bi Berserker prvi takve upao u crnu rupu, pogini tihvih malimetan salet i tad se teleportuj u nju. Odmah [illegible] ekran se ni nije neprekidno drži levo dugme miša. Ukrcanje koje e ekstra biće dovoljno da Berserker prvi nastrada.

WARZONE ● Za bezbroj života u uvodnom ekranu pritisni redom F1, F2 i F3. ● **A** ● Igru najlakše savršava ju dva igrača. Sa startne pozicije kreni desno i idi u smeru. Dođi do kraja ekrana kreni dole i pucaj. U donjem desnom uglu će se ukazati figura sa ikonom novog junaka. Kad je pokupiš dobićeš jedan život. Na prvoj lakši pozicija još jedan iznad krova prve kuće levo. Na drugoj još život je između stepenica i saobraćaj kad pokupiš projektil. Na trećoj tad ti život je iza prvog kamena na početku ekrana. Najbolje oružje su samonavođeći projektili. Korisno je i Power Up i točak koje sakupljaju sve na ekranu. Jektivneje se duže drže njem tastera za pucanje.

WEIRD DREAMS ● **A** ● Uđi u [illegible] i vreteni Havjeturu koju smreš da prelaš. Iza nje je akvarijum sa električnim jeguljama. Uhvati je i idi desno do [illegible] i [illegible] nekoliko puta dok si ne ugasi. Vrati se u sobu sa ogledalima i videćeš zmija. Uhvati je i pojuri i kad je ubiješ dobićeš palicu. Uzmi je i kad dođeš a onda gde je [illegible] devojčice videće je neće tite.

WING COMMANDER 2 ● **PC** ● Igra učitaj sa wc2 wc2 Origin-k. Istovremeno sa pal skom ALT i DELETE uništavaš sve što vidiš.

WINGS OF FURY ● **A** ● Ne uosaš sleteo kao što mu pređeš e čamac strane i kad se pravaši more u vidni nasače. Kad se uađeš sad ajm drži palicu napred i avion će se spustiti na pistu ali se može zakačiti za kaiku na kraj u nosa. Ako i u ajr jeste jak uskač a rop trgnite aviona kao za luping. Japanac će sa okusut a tedi prestaje da se okrećeš sa ajm i pokaješ par sekunde. Komande: CTRL + L – učitavanje pozicije, CTRL + R – prekid igre (izlaz u meni), CTRL + S – isključivanje zvuka, CTRL + G – snimanje statusa, CTRL + V – verzija, <SPACE> – slobodna memorija, ESC – pauza. Dok je avion na drvetu, ukucaj COLUR i koristi tastere HELP – informacije, C – promena oružja, F – dopuna goriva, M – beskonačna municija, P – povećava broj života, D – uništava je do vrhu (kad si u vazduhu funkcija je jasna, ali ako sa srušiš i iskoristiš ovu opciju postavićeš popravljenu eksploziju i ubijaš veći broj neprijateljskih vojnika).

WOLFMAN ● **C–64** ● U podesnoj sobi uradi sledeće: Look Mirror, Examine Roses, Wash Hands, Wash Face, Examine Chest, Open Drawer, Remove Doublet, Drop Doublet, Get Tunic, Wear Tunic, Farm Doublet to Fire, time si uvlis [illegible] pravo ovde. Bed uradi sledeće: E N W Examine Skug Open Trunk, Exam Lid, Get Key, Exam Key, Close Lid (Trunk) E S B E Exam Chapel, Move Board, Look, Examine Chapel i njim otkrivaš skrivene vrata koje vode dalje.

WORLD SERIES BASKETBALL ● **ZX** ● Da ti kompjuterov grač napravio faul stani ispred njega i skoči. Posle 4 faula imaš slobodne bacanje.

WRATH OF THE DEMON ● Da bi preživiš munje moraš da imaš uzimanje dve sa e je i nove energije. Kad se pojavi prva munja pod levo i drži prema skaču u istom pravcu dok ne stigneš do kraja. Ako te neka munja zakači odu ećeš samo pola [illegible] energije koju odmah moraš nadoknaditi sa F3. Pre razuđenog šiljke su dve skrivene prečica na zemlji. Ne smeš ne pazeći ujedne pepeljke će propasti u zemlju.

X

XENON 2 ● **A** ● Pauziraj igru i otkucaj RUSSIAN AIP. ● **PC** ● Da bi promeniš početnu verziju snimi fajl sa u kao dec zapreu fajl XENON2.EXE, smeraš upotrebom nekog editora. Nađi 222 relativni sektor, a ondu upiši 20 20 20 20, u memoriju od 379 do 433 bajte [illegible].

Y

YOO'S GREAT ESCAPE ● **C–64** ● Vrteći se otvaraš teko što prelaziš pokupiš kocke (ove kockice se crvenim krugom u sredini). ● **ZX** ● Redefiniši tastere kao I C E I <SPACE> i imaš bezbroj života.

Z

Z-OUT ● **A** ● Stupaj se o bin šta i pritisni istovremeno J 'K I L, dok ti život ne vaskrsne. Novi život počinje kao i [illegible] s i na hiperstanđu. Istovremeno pritiskom na J I I – 6' prelaziš nivo.

ZAK MC KRAKEN ● **A** ● Kad startuješ igru idi u kuhinju i pokupi Butter Knife koji visi na zidu. Idi u Ruy & Sell Shop u 13. avenij i prodaj ga trgovcu za 1500 $. Da bi se hleb stavio u hranilicu za ptice mora se prvo zamisliti u autobus [illegible] prikladan za njih. Ključ sa iz stola koji si kupio u za ageruluci otvori ovo u autopark i pokupi Tlebne service. U Mizersk sa na mafi uđi ispred salone skul. Bobijev znak pomoću kojeg te ante. Kristal ti denu su u meru u Bermudskom trouglu i u Meksiku. Beforole i pritiskanje dugmeta u Marsu za otvaranje vrata. Nenađeš do vrata. Daj mu palicu sa golf i on će odigrati igru koja i pokazuje redosled dugmeta. Za voznje [illegible] na Marsu idi do monolitne ploče i upotrebiš kart cu u premen. Dobićeš karte. Nožem skini grupu i zajedno sa granom koju si pokupio ispred pećine upaljačem zapali vatru u ognjištu i od strašnih ortaka i upotrebi ue njime žutu [illegible]. Dovodi se prolaz. Iskoristi daljinski upravljač i uzmi plavi kristal. U svojoj idi do WC–u i upotrebi toalet papir u meduzu i pusti vodu. A onda prema ajimmu. Kad ona krene prema WC–u idi brzo do njene prostorije, otvori mikrotalasnu pećnicu i stavi u nju jaje koje si pokupio u ptičjem gnezdu. Onda zatvori pećnicu i uključi je. Jaje će eksplodirati i stjuardesa će te [illegible] vreme pretraži sve [illegible] kod kuće ne [illegible] i upaljač sa a [illegible] tebe i pokupio ih. Dok si u WC–u probaj da upotrebiš toalet. Tako će [illegible]. U Londonu Annie treba da zaobiđe stražara a Zak da [illegible] i prosede 2 [illegible] i stavi na kamen [illegible] kristalne krhotine i zatim Annie onda krene da [illegible] gumom. Jehudine će se spojiti u žuti kristal koji ti daje veliko mogućnost. Posle toga sa gurua možeš pročitati u tajanskoj komponenti. U Egiptu treba naprtati sliku koja se u svakoj [illegible] imaćeš je videti na Marsu. U San Francisku od gurua na aerodromu kupi knjigu i daj je pilotu na aerodromu u Majamiju. Od četiri [illegible] ploče. Pozicija se snima pomoću F2.

ZOMBI ● **A** ● Fizičku energiju obnavljaš s Mr Draperom tako što [illegible] Big Mek i milk šejk. Ako si ranjen u ambulanti uzmi kutiju sa ekrana a onda [illegible]. Da ti se kasteo podrumom [illegible] je komanda ● **C–64** ● Kretanje u drugim delove ekrana uzimanje, bacanje predmeta, kretanje, rukovanje, pritiskanje, odmor (pauza), snimanje pozicije na disk, učitavanje, izlazak, otvaranje, zatvaranje predmeta, vrata. Sa ikone izlaziš pritiskom na F1.

ZONA ● Upravlja se vozilom koje ima sede naravi [illegible] i nekoliko pokazivača sa e čim vozi ma 'C' je naveo [illegible] da se [illegible] koji ali ili da teleš [illegible]. Pritiskom na [illegible] dobija se ogrebačem [illegible].

ZORRO ● Da bi pokupio potkovicu prvo se moraš otkriti [illegible]. Na [illegible] na koji e pokušao [illegible] pokupi [illegible] kojim ćeš šegrtar [illegible] je [illegible] u pećinu i skoči na [illegible] na zemlji. Uzmi ga i [illegible] Onda idi skroz do [illegible] i pomoću pokretne trake na pirinča skoči [illegible] potkovica i uzmi je.

AMIGA **M&S Soft** AMIGA

Veliki izbor najnovijih i starijih igara
Kvalitetna i brza usluga
Specijalni popusti
Obratite nam se za novitete
Trazite besplatan katalog

KUPON:
Ako nam donesete ili posaljete ovaj kupon dobicete 10% popusta na svaku snimljenu disketu. *M&S Soft*

Kod nas mozete nabaviti:

- AMIGE 500, 500plus i 600
- Memorijska prosirenja
- Kutije za diskete i diskete
- Spoljasnje diskove i modeme
- Monitore i EPSON LX 400 stampac
- Palice za igru i miseve i ostalu opremu po porudzbini

tel. 011/ 146-744

Misa Nikolajevic, III bulevar 130 / 193, 11070 Novi Beograd

GREMLINSOFT 011/424-744

AMIGA & COMMODORE 64

AMIGA Nudimo ogroman izbor igara i naučnih programa (preko 3100 disketa) od najstarijih koje možete naći nigdje kod nas do najnovijih žetova. Garantujemo vrhunski kvalitet snimanja, povoljne cene i brzu uslugu!! Jedino mi posedujemo video katalog igara. Idealan za početnike. COMMODORE 64: je dan od pouzdanijeg spektra sve programe (1982-1992) kako kasete tako i diskete i jedno od najboljih pojedinačno, po vašem izboru. Te kao jedini još uvek snimamo u memorijski na original formata.
GREMLINSOFT Milana Rakića 38, Beograd, tel. 011/424-744

AMIGA
EMPI JOCKER SOFT



Maglajska 11



Više od 1.000 programa
najnovije igre.
Jeftino. Brzo. Kvalitetno.
Tel. 011/660.260

HAMMER INC. - SVE ZA VAŠU AMIGU

Sve što je vredno za ovaj kompjuter možete naći na jednom mestu Preko 3000 disketa uslužnjaka i igara od najstarijih do najnovijih, i sve ih je više Povoljne cene i kvalitetna i brza usluga su naš zaštitni znak.
HARDVER. Amiga, monitor, spoljni disk, proširenja, modemi, tv modulatori, miševi. Diskete svih formata Kablovi, palice, podloge i ostala oprema. Specijalna ponuda DIGI VIEW 4.0 video digitajzer samo 400dm
Matović Zoran, Milana Premasunca 20, Beograd
tel. 011 584-947, radno vreme od 15 - 21 h

COMMODORE

VELIKA RASPRODAJA !
Preko 600 disketa igara i uslužnih programa za C-64, po ceni praznih. Kasetofoni i palice, povoljna cena
Mitrović Zoran, tel. 011 584-947
Milana Premasunca 20, Beograd

ARS SOFT

Sve za C 64 na jednom mestu. Kasetne igre od 82-92 u kompletima i pojedinačno. Disketne igre i uslužni programi. Diskete 5.25 BASF i No Name Light pen za C 64 kompleti i saveti za početnike
ARS Soft, Drugi bulevar 34/52 11070 Novi Beograd, tel 011/131 845.

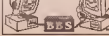
COMMODORE 64 AMIGA
VLASTA M SOFT

Igre i programi za Commodore 64 i Amiga. Katalog besplatan.
11080 Zemun, Garibaldijeva 4/26. Tel. 011/104 938 VMS poklanja besplatne igre. Prodajem nov neoriginalni Filipsov monitor.

ORION - Novi Sad - Najjeftinije, naj kvalitetnije. Veliki izbor kasetnih i disketnih igara za C64. Kupcima šaljemo besplatan katalog. Tel. 021/311 351.

---

veza sa vama...
329-148
radnim danima
od 15 do 10 sati
subotom i nedeljom
non - stop



SUSPICIOUS CARGO



...emljom i kolonijama poileo je bo... ...uao Hiper Z virus posledica ...ele planetu. Naučnici su otkrili ...ekciju protiv ovog virusa, ali ...mesto da je puste u masovnu ...potrebu, proizvodne korporacije ...u osnovali monopol i počele pro... ...avati ovu vakcinu za velike pare.

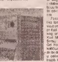
Pojavljuje se krckaraenje na ...žišu, a time i prvi sukobi između ...korporacija. Sukobi vremenom po... ...aju prav ratovi korporacija, koje ...zuju teror državne firmove i napade ...jedn druge. Jedna od korporacija, „Universal Products" razvila je ...ufante uzvanog Gnarbo Walron ...Titanu. Projekt je privazisao ...rancu istraživačkih mogućnosti ...bora jer je, pa mora biti prebačen ...a Zemlju radi daljeg istraživanja. ...eđutim, transport i skladište ...nta je strogo zabranjeno, pa se ...ahtul način da se projekat održi u ...jnom jeule prosvercovati natrag. ...Stoga je potreban čovek koji je ...dovoljno glup i ume šta da ...ubi da prevuče tovar na Zemlju.



Izbor je pao na Jonaha Hayesa ...vemirskog prevoznika i švercera ...ji je upao u velike finansijske ...odleme, pa je morao da izda h... ...eleku na svoj brod. Jonah dobija ...umo u kojem piše da je otkupljen ...h poluke na njegov brod i ukol... ...ne pustaue da prenese tovar iz ...biće brod. Dalje piše da je tovar ...o ukrcan na njegov brod ...be na... ...a nikave povezanosti sa korpora... ...om. Iako bi ako Jonah ode ... ...skim vlastima i milunj, bez do... ...za o poreklu tovara due sumnj... ...n zbog legaluog švercu mutana.

Ekran je podeljen u nekoliko de... ...va u gornjem bulu nalaze se ...koue. Prvom ikonom možete po... ...edati mapu broda i odabrati mesto ...u koju želite ići. Drugom iko... ...om uključujete slike određenih ...ostorija a poslednjom ulazite u ...nu se ulogovate u ... deo... ...dnu delove igre. U ekranima u... ...od ovog dela prikazuju se likovi u ...posrednoj blizini. Najveći ekran a ...leve strane sadrži ikone sa ko... ...andama, a desno je prostor za di... ...ge, opise prostorija i predmeta i ...kstualne komande. U podnožju ...nue nalaze se kursori za kretanje, ...ve strelice za penjanje i spušta... ...i tasne za ulazak i izlazak. ...im kursorima možete se kretati i ...apam tako što odaberete mesto na ...ju želite ići, a i pomoću tekstual... ...h komandi.

Igru počinjete upravo u utozi Johaha Hayesa u holelu u komori za spavanje. Kad čujete kucanje na vratima, okrenite ploču (TURN ILLUMINATED PAD), otvorite pregradu (OPEN COMPARTMENT) i pokupite torbu (TAKE TRAVEL BAG). Zatvorite pregradu i otvorite sanduk (OPEN COFIN DOOR). Kad izađete iz sanduka ugledaćete ku... ...ra koji će vam dati Navigation Cort tube i poruku. Dalje uzmite kupovinu (TEN CREDIT CARD) i uskoro ulo ... krenite pravo pa ... uo i uđite u dar. Saslušajte razgovor između kondotinera i detektiva Hungnun i kad ou ode upitajte ko... ...uobnuu o otvaranju za lišće u ohl ku... Saznajte da ga douese ...a ga uzmite (TAKE PLASTIC MERMADE) i napustite bar.



Krenete dve bule pravo pa jed... ...nom ... Stražaru pokažite pasoš (SHOW PASSPORT TO TALL SECURITY GUARD) i produžite pravo do platforme za poletanje. Popnite se na platformu i ubacite karticu u prorez (PUT RED KEYCARD IN SLOT). Vrata će se otvoriti i možete ući na brod. Kad uđete, pričekaće vas Babbage, digitalizovana li... ...nost. Naredite Babbageu da lansira brod (TELL BABBAGE TO LAUNCH) pa idite na komandu most. Na mostu se nalazi W'hod droid koji će uzeti o brodu. Ubacite koordinate u kompjuter (PUT NAVIGATION CORTITUDE IN SLOT).

Uskoro od Babbagea doznajete da su vam dve carinske krstarice za petama i ako uskoro ne skočite u hiperspaju biće uništeni. Uk... ...ljučite Hypmuupace Governor (PRESS SWITCH) i povucite polugu (PULL LEVER). Ali umesto sko... ...ka, kompjuter će eksplodirati. Ugledajte Babbagea o eksploziji i nakon što dobijete izveštaj o oštećenju krenite u Axiery Control Room. Obavezno prvo vratite polugu u prvobitni položaj (PUSH LEVER). U kontrolnu] sobu morate povezati kola CPU-a i Drive Systema u ohli ku elegalice kako bi ponovo oepo... ...sobili Governor. Nakon što rešite slagalicu, vratite se na most i ponovo povucite polugu. Brod će ovog puta skočiti u hiperspaju i ostavi... ...ru daleko iza.

Uskoro od Babbagea saznajete ...o količine vazduha brzo opada i da ga uečete imati do Olim... ...Statiou. Zato se moraie zalediti komori za spavanje. Idite u ...o Storage i pokupite crvenu bocu, zatim idite do Cargo Bay i u sobi sa komorom ubacite crvenu bocu u otvor (PUT RED TANK IN SOCKED). Sve stvari koje posedu... ...jete stavite u garderobu i otvorite komoru, uđite i zatvorite vrata. Ću... ...će se šištanje gasa i Jonah polako tone u duboki san.

Kad se brod probudio, Jonah će su grozno osećati, zato idite desno pa iz uuuzduže sobe uzmite ... ...nu lisnu i plavu lndiklu. Otvaračem otvorite limu ... ...beljo. Ali suzum vrajima ukad kra... ...ja. Uskoro vam Babbage ... ...da se W'hod zaglavio između kou... ...zole u Computer Bay na palubi je... ...bau. Takođe će primiti signal za pomoć sa broda za uživanje. Hea... ...ven Express, koji se srušio na ob... ...ližnji asteroid.

Prvo posetite Computer bay. Za glavljenom W'hodu pomozite tako što prvo pustite stepenice (MOVE STAIRS), zatim okrenite telo (TURN TORSO) i na kraju povučete noge (PULL LEGS). Nakon što celobolite droida, dobićete izgub... ...ljenu Master Keycard kojom možete otvoriti Armory i Styardess Room.

Posetite Styardess Room, ne ve... ...liko iznenađenje unutra će vas ...vanzemaljca Morga koji će vam is... ...pričati kako je pobegao iz zoološ... ...kog vrta i sakrio se na vaš brod. Kad Morg ode iz sobe, pokupite Sonic Welder pa krenite za njim. Od Babbagea ćete saznati da se količina vazduha opet smanjuje i da bi dio pametno sići na asteroid i u oštrama Heaven Expressa po... ...tražiti Recharge Cylinder.

Idite u biblioteku i uzmite priručnik Manual, zatim iz Damage Control Room pokupite zelenu bocu Green Tank. Kad dobijete obaveštenje da ste u blizini asteroida, idite u Tubu Stalion Beta i pozovite vozilo (PRESS CALL BUTTON). Kad pristignete, uđite unutra i pomerite kontrolnu tablu (MOVE PANEL). Is... ...pitajte kola i terminal, a zatim povežite crvenu žicu i terminal (PUT RED WIRE IN TERMINAL). Prilikom frekidou i vozilo će krenuti. Kad ste dospeli u Tubu Station Alpha izađite iz vozila i uđite u Suit Area.

Uzmite odelo skafandar i PLSS. Ubacite bocu u PLSS (PUT GREEN TANK IN PLSS), obucite odelo i PLSS i otvorite vrata (PULL AIR SHAFT PAD). Uđite u sferu pro... ...stoju pustite vazduh u odelo, uključite skafander (TURN AIRFLOW SWITCH ON WEAR HELMET) i otvorite druga vrata (TURN CYCLE DIAL).

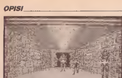
Produžite desno u Shuttle Dock Beta, otvorite prva vrata šatle (PULL AIRSHAFT PAD), uđite unutra i otvorite druga vrata lulelue (TURN CYCLE DIAL), produžite do kabine. Skinite skafander i isključite vazduh u odelu. Iz crvene kutije pokupite ručku Emergency Airlock. Hvatite povucite polugu za lansiranje (PULL LAUNCH LEVER) i krenite.

Sledi jedan od retkih delova igre u kojem kroz kišu asteroida morate spustiti šatl na platformu pored olupine, i to veoma polako i u vertikalnom položaju.

Nakon što sletite navucite skafander, izađite iz šatla i idite do ulaza u olupinu. Ulazna vrata su zaglavljena, pa ih otvorite ručicom (PUT EMERGENCY HANDLE IN SOCKET TURN HANDLE). Uđite u prvu prostoriju, ali pre nego što otvorite unutrašnja vrata, zatvorite ulazna kako vas pritisak ne bi ubio. Iz Engeneering Room pokupite ulin... ...dar sa kulorodom Recharge Cylinder. Idite do kraja hodnika, uputite ... ...ulrolu, uključite rezervno napa... ...janje strujom (PRESS POWER SWITCH). Iz Living Room pokupite oštećeni blaster i na kraju uđite u upravljačku kabinu. Tu se nalazi Sindy, jedan od droida za uživanje. Prvo otvorite poklopac na njoj glavi, a zatim oplejte uluque ... ...kola. Pročitajte priručnik u kome piše kako popraviti kola, popravite ih (USE SONIC WELDER ON CIRCUITS) pa krenite ka izlazu. Uključenjem struje palite bezbednosni kompjuter koji vam ne dozvoljava da napustite brod. Zato opet idite kod Sindy i objasnite joj u čemu je problem. Sindy će krenuti za vama i otvoriće vam izlaz. Zajedno sa ... ...om idite ... i ... ...teroid. Po ulasku na brod proverite nivo vazduha u boci, trebalo bi da imate bar malo preostalog vazduha u bo... ...ci.

Iz Crown Lounge uzmite CD Player u kojem se nalazi Power Pac, pa idite u Laundrete i stavite Power Pac u Power Socket iza veš-mašine. Idite u Damage Control Room, stavite zelenu bocu (PUT GREEN TANK ON RACK), a zatim popravite oštećeni blaster (USE CUTTING





GEAR ON BLASTER). Kada vam Babbage saopšti da je locirao prisustvo vanzemaljce u Cargo Bay krenite u Laundrete. Uzmite Power Pac, stavite ga u blaster koji je sada spreman za upotrebu. Pre nego što odete u Cargo Bay iz pisalori je u kojoj je Morg uzimite mehenič kog ukłopode iz skvanjnne kako se Morg ne bi udavio s njim kad ojjecni.

Sledi još jedan od zakadnih delova u kojem se morate obračunati sa vanzemaljcima u hodnicima Cargo Baya.

Nakon što ubijete vanzemaljce dobićete poziv od Babbagea koji vas hitno zove kod Morga koji očajnićk traži hranu. Objasnite Morgu o Foodmalu koji se nalazi ispred Dining Room. On će insistirati da podelite s njim jer se boji mašina.

Ovde igra može promeniti tok ako uspete pronaći Plate posudu u koju možete sakupiti jelo iz Food mata. Ali pre svega stavite Recharge Cylinder u Life Support System ispred ulaza u Engeneering Deck.

Paralelno sa razvojem događaja, jedan od droida na brodu će doneti kutiju iz Cargo Bay koja je vanzemaljac značajno oštetio i koja je takođe prazna. Pokupite kutiju Packing Crate i krenite, praćeni Morgom u Armory. Uđite unutra i sačekajte da Morg ckne od gledi pa zatvorite vrata. Uskoro vam Babbage saopštava da se u blizini pojavio piratski brod koji trenutno izvodi manevre za pristajanje uz vaš brod.

Uzmite ponovo napunjeni blaster i spustite se u Boarding Logue. Sačekajte da se vrata otvore pa raspalite po piratima. Ovo je jedan od delova u igri u stilu OPERATION WOLF gde morate pobiti određen broj pirata. Potom se aktivira odbrojavanje do samouništenja na piratskom brodu. Idite brzo na njihov brod u Drive Control Room otvorite i ispalajite Codecracker (OPEN EXAMINE CODECRACKER). Povežite ga sa konzolom (INSERT CABLE IN PORT) i uskoro ćete dobiti šifru kojom možete isključiti samouništenje. Idite n ekranu proalazeću nakuraje šifru na brojčaniku i nakon što odbrojavanje stane pokupite Dosier i Transponder. Imate kutiju iz Drive Control Room. U dosijeima ćete naći beleške koje ukazuju na kompaniju „Fei Honsonis" jednu od mega-korporacija koja proizvodi vakcinu. U njima ćete videti sliku ozloglašenog Smith J. čija je zadatak da vas eliminiše na Olympus Station u slučaju da pređete omanu. Idite do izlaza iz svog broda i povucite polugu za razdvajanje (FULL DESENTHAGE PAD) čime oslobađate svoj brod od piratskog.

Uskoro dobijate poruku od marinskih vlasti u blizini stanice da se pripremite za carinski pregled. Pridružite se odlama n State Room i čekajte dok se carinici ne ukrcaju i pregledaju brod. Na njihov zahtev da otvorite Stuardess Room, Babbage će odgovoriti da je taj deo odavno zapečaćen. Nakon konsultacija carinici će vam dozvoliti da slete, ali pod uslovom da ne napuštate brod dok oni ne dođu da ponovo pregledaju prostorije.

Nakon sletanja pokupite sa da poslednjeg Blue Tablet iz Crint Sleep Chamber Transponder, Dosier i Packing Crate. Bauštu CD Player i stvari koje ste uzeli i ponesite ih kroz ciklon zbog automatske kontrole koja ne dozvoljava iznošenje oružja i kontaminiranih predmeta.

Sa aleria krenite pravo desno i dole, uđite u bar. Blue Tablet stavite u piće kontrolora koji spava za nbližnjim stolom. Spustite sanduk i pokrijte ga stolnjakom tako da izgleda kao običan sto, uđite unutra i čekajte. Uskoro u bar dolaze protuve koje će ispitivati kontrolora o vama, a zatim ošt izađite i ispitajte kontrolora o vitalima na stanici. Nakon što saznate lokaciju idite dva puta gore i od starog čoveka uzmite naočare za sunce i stavite ih. Krenite desno. Na sledećem koraku čeka vas momak sa hologramom zato još na drugom koraku idite dole i pomerite sto (MOVE TABLE). Produžite kroz Airshaft na kraju razvaljte rešetku i produžite desno. Slobodno prođite pored kancelarije carinika koji vas neće prepoznati i posetite Vesti. Ne zaboravite da ponesete dokazni materijal koji vas oslobađa krivine i govori o vašim drobnim delima.

Sam tekst zauzima oko 90 odsto igre dok mnogobrojnu razbijaju malobrojne slicice i sekedni delovi. Zvučnih efekata i muzike gotovo i da nema. Što se scenarija tiče, očigledno je u pitanju mix nekoliko legendarnih filmskih ostvarenja žanra naučne fantastike. Jonah Hayes je u stvari Han Solo, junak trilogije „Star Wars", a prisutni su i droidi-pomoćnici kao i svemirski piloti. Morg je verzija E.T.-ja, a prisutni su i neplaci naslovnih bloga filma „Aliens". Ništa naročito. ⌋

Dragan i Goran ANGELOVSKI

ALIEN WORLD

Nekada davno, u dalekoj galaksiji, Kai i Medb su stali pred oltar lokalnog druida spremni da sjedine svoja bića u svetu zajednicu. Međutim Feg, jedna ligeva gnjida, imao je sasvim druge namere. Uz pomoć svojih kohorti oteo je Medb i odveo je u Pećine Snoviđenja gde će je držati kao zatočenicu sve dok ne pristane da se uda za njega prljavu i pokvarenu njušku. Medb se gnušanjem odbije sve Fegove nasrtaje očekujući da Kai dođe i oslobodi je.

Ono što Medb ne zna, to je da Feg nije ostavio Kaja u ljudskom obliku, već ga pretvorio u ružnog zelenog insekta. Ni njega to ne sprečava u postizanju cilja koji je verovatno prilično jasan.

U početku igre deluje kao najobičnija horizontal skrol pucačina, da bi ste na kasnijim nivoima nađeli da ima i najobičnije vertikal-skrol pucačine. Širok dijapazon Fegovih pomagača, gmazova koji vas „napadaju sa svih strana u nameri da vas ubiju na mestu" („Radovan III" 4 minut – „nm ur") obećava žestoku akciju u svakom trenutku. U Pećinama Snoviđenja čekaju vas i



„prirodne nepogode" u vidu vulkana, kiselih kiša i vatrenih budza.

Krećete se u svih osam smerova, a ako pokušate da stojite u mestu, sletićete se odmah ljutine i jahuke. Ilobojšanja koja ostaju za uništenih beslija kanalite u obližnjim ligovnaldm rednim organizacijama kako biste nabavili bolju opremu.

Povremeno je zaista potrebna jedna ovakva igra, u kojoj ne treba lupati glavu oko klinčavih zagonetki i odgonetki, već se jednostavno isprazniti do besvesti i sakiše na džojstiku svu agresiju kojom nas zasipaju sa TV ekrana. ⌋

Nenad VASOVIĆ



SECRET OF THE SILVER BLADES

Ovo je još jedna od modernih FRP igara iz „SSI"-ja koja se tematski nastavlja na CURSE OF THE AZURE BONDS tako da možete prebaciti i iz igre ili sastaviti nov.

Posle pobede nad Tyranthraxom i nakon nekoliko godina provedenih u miru i bogatstvu tajanstvena sila vas obuhvata i kao u snu nosi vas preko planina u tajanstvenu dolinu. Raze doline je grad, a u njegovoj blizini nalazi se rudarsko okno okruženo ruševinama. Iznad cele doline nadvija se ogroman glečer, a u njegovom srcu nalazi se zamak okovan u večnom ledu.

Tajanstvena sila spušta vas u grad, a iz grupe ljudi izdvojiće se čovek koji će se predstaviti kao Priam, gradonačelnik novog Verdigisa. Ispričaće vam priču o zamku u



kojem se nalazi pobeđen i okovan u ledu Dread Lord, gospodar zla. U poslednje vreme led oko zamka je počeo da se otapa zbog čega meštani sumnjaju da su zlo oslobodili, a da iza toga stoji Black Circle. Posle konsultacija sa članovima znanja, građani su odlučili da su im potrebni heroji koji će sprečiti oslobađanje zla.



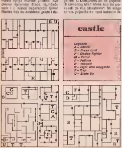
Na početku uzmite oružje koje su skupili građani i u lokalnoj oružarnici podmirite potrebe u oružju. Zatim prođite kroz Islsport, naći ćete se u nekakvi bunar znanja oko kojeg se bore Black Circle i Clonal. Sačekajte da dika završi pa dokrajčite ostatak dre kojih. U svakom krugu bunara nalazi se zmaj ćuvan koje morate ubiti. Bunar će vas obavezati da morate ići da zmaje u ruševinama koji čuve dragulje kako di ih deli njemu u zamenu za informacije. Kad pronađete dragulje dejte ih bunaru. Sad možete pronaći šlab Black Circle.

Vratite se u grad i demolirajte Magic Shop koji pripada izvesnom Marcusu, pripadniku Black Circle. Idite do rufterskog okna i sidite u skulus ulvo. Tu se nalazi hram koji je iznutro napuklen pa se može je usmeriano kretati po njemu i pljačkati. U hramu ćete sresti Dwarfa Strong Arma koji će vam ispričati priču o Oswaltu čiji duh čuva ulaz u zemak, a da bi prošli pored njega morate pronaći sve delove njegovog štapa. Ispričaće vam i o tajnoj organizaciji Silver Blades koji su zaštitnici grade i deće vam prsten koji će zasvepenti u blizini nekog dela. Delovi štapa su raspoređeni u osam nivoa rudnika i to sledećim redosledom:

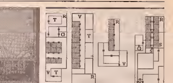
Nivo 1 kliše W
Nivo 2 W N
Nivo 3 N E E
Nivo 4 S W E
Nivo 5 N W
Nivo 6 W W W kroz benkade ljudi guštase probite se do njihovog kraja i ubijte ga. Tu će vam se pridružiti Vela, pripadnik Silver Blades

Nivo 7 S S S W
Nivo 8 S W S u grobnici Oswulfa nalazi se i poslednji deo.

Kad pronađete sve delove štapa odnesite ih Strong Armu koji će ih sastaviti s zatim ue vas proglasiti za člane Silver Blades. Teleportom iz hrama idite do bunara znanja koji će vam otkriti poziciju teleporta kojim dospevate na nivo 9. Sađite na dno rudnika i probijajući se kroz grupe meduza idite na E E S S. Na kraju kroz pećinu uđite u Dungeons. U Dungeons će se pojaviti lik izvesnog Mad Mana koji će pokušati da vas obeshrabri. Na kraju sprata pojaviće se opet ludakov lik



castle



1. sprat 2. sprat 3. sprat 4. sprat

dungeons

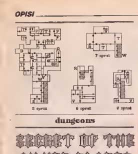
i postaviće vam zagonetku. Ukoliko je ne pogodite teleportovaće vas kod bunara znanja koji će vam reći odgovor pa će vas poslati u ruševine kod drugog zmaja po emajlju. Kad se vratite kod bunara znanja idite nazad u Dungeons preko poslednjeg otkrivenog teleporta. Zagonetke vas čekaju na kraju svakog sprata a odgovore nećemo otkriti jer bi time igra izgubila svoje čari. Na petom nivou pridružuje vam se Fighter, a od njegovog druga Elfa dobićete prsten koji otkriva tajne prolaze. Kad oslobodite Dwarfa Fightera i Dwarf će vas napustiti. U Dungeons morate pronaći tri ključa. Usput možete sresti Gyno Spinix koja će vam dati informacije u zamenu za novac ili njenu slobodu. Od nje ćete čuti lozinku NACACIA.

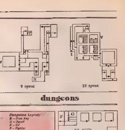
Na desetom spratu pobijte purpurne crve pa uzmite zlatan ključ a zatim idite tunelima prokopanim u glečer. Videćete grupu ljudi kako vuku neku ženu. Krenite za njima i oslobodite ženu koja će se predstaviti kao Phien Clerk. Slediće nju na upustvo idite do mesta sa bogatstvom. Vratite se istim putem unitreg i idite u selo Cold Giganis koji kao robovi Black Circle kopaju tunele kroz glečer. Na silu se probijte do njihovog kraja i da biste mu dokazali da ste protiv Black Circle pobijte grupu koja je ušla u selo. U znak zahvalnosti kralj će vam dati bogatstvo i odvesće vas do tunela na drugom kraju sela. Važno je napomenuti da se u tunelima može odmarati i učiti magija samo u neposrednoj blizini vrata i to okrenuti prema njima. Kroz tunele idite na istok i stići ćete na čistinu gde se drži Oswulf kon sa Black Circle armijom.

Prikljačite se borbi, posle pobe-



ice tunnels





dungeons

dungeons

SECRET OF THE SILVER BLADES

Dungeons Legend:
B – Bras Key
D – Dwarf
E – Elf
F – Fighter
G – Gateway to W. K
I – Ice Tunnels
L – Golden Key
M – Purple Worm
P – Prisoner
R – Riddle & Stairs
S – Silver Key
T – Treasure & Trap
W – Gme Spirits



verdigris

mapa: Goran Angelovski
Iltsnjn. Goran Kremenović

Verdigris, Temple i Ruins
Legenda:
A – Amulet
B – Magic Shop
C – Secret Door
D – Dragon
E – Treasure
F – Sweet Strong Arm
G – Gateway to W. K
H – Hall of Training
K – Kitchen
M – Mine Schaft
P – Priam's House
R – Armoury
S – Scrpt
T – Temple
V – Vault
W – Wall of Knolige

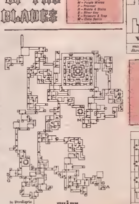
de Oswulf će vam dati svoja oružje i uz blagoslov će vas pustiti u zamak. U zamku vas čeka meduza Sapgatha koja će vam poželeti dobrodošlicu i ponudiće vam pesmu. Najbolje da je odmah napadnete kako vas ne bi teleportovala nazad u Dungeons. Idite do trećih vrata na S i stanite pred metalnu plavu koja će vas prebaciti sa druge strane. Odavde se teleportirajte kod stepenica pa idite na drugi sprat zamka. Možete pretražiti i ostale sobe u kojima se nalazi malo bogatstva i puno neprijatelja.

Na drugom spratu presrećete patrolu Drčerse i doznaćete lozinku. Pokupite smeđiju i Potione pogotovo su korisni oni sa gigan tskom snagom. Prođite kroz lavirint sa Iron Golemima koji će vam tražiti lozinku. Na trećem spratu srećete Liche pustite ga da prvi napadne bezopasnom magijom a zatim ćete pobeći.

Teleportom idite kod bunara znenja kako bi vam rekao kojim redosledom da upotrebite ključeve i te narovne zagonetkom. Na putu do Dred Lorde napašće vas Sapgatha a zatim i vojnici sa srebrnim oružjem predvođeni od vitezа u zlatnom oklopu. Posle bitke svakom liku zamenite oružje za srebrni mač izuzev onim koji ga već imaju. Zatim sledi obračun sa Dred Lordom koji nije bogzna šta u borbi. Preko teških vrata uđite u poslednju prostoriju u kojoj se nalazi Dred Lordova duša u ogromnom kristalu čuvana od meduze i velikog broja Iron Golema. Srebrnim oružjem koje ste pokupili neće biti teško prebrodi i poslednju prepreku.

Pošto dobijete i poslednju bitku pojaviće se duh Oswulfe i odvešće svog mlađeg brata prema suncu.

Goran ANGELOVSKI



ruins



temple

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH



Najnovija avantura firme „Dynamix" stavlja vas u ulogu tinejdžera američkog klinca Willyja Beamisha. Iako igra ima scenario prilagođen uzrastu od 9–13 godina, može se svrstati u grupu težih.

Grafički program je doteran do perfekcije dok je zvuk mogao biti bolji. To ne treba da čudi pošto igra zauzima neverovatnih 12 disketa! Program bi bio pravo malo remek–delo da nema jedan problem koji stalno spori učitavanje. Da li zbog loše rešenog učitavanja ili zbog obilja grafike i drugih podataka na učitavanje svake scene čeka se po minut pa i više.

Poslednji je dan školske godine. Na završnoj proslavi govori direktor škole. U jednom trenutku nekakav žabac skače na direktora skida mu periku i odnosi je. Horny (ime žabe) je Willyjev ljubimac. Zbog ovog mu daje ukorenu biva okrivljen Willy.

Igra počinje u učionici. Willy se baš ne može pohvaliti uspehom u školi, a naročito loše stoji iz muzičkog. Kada se Horny oglasi nastavnica će pitati ko je to, odgovorite sa NOTHING. Ubrzo će nastavnica zadati temu za sastav. Pogledajte ispod klupe. Uzmite blanko dozvolu i belu kredu ispišite sub dozvolu za izlazak. Kada nastavnica zaspi iskradite se iz učionice.

U hodniku srećete Irenera. Pokažite mu dozvolu i pustiće vas u WC. Samo što ste ušli ščepaće vas Spider tip koji odavno ima pik na Willyja. Da bi vas pustio dajte mu video igru koju imate kod sebe. Izađite napolje a zatim i iz zgrade.

U sauučešću ispred kuće naći ćete pismo sa svojim ocenama. Ne dirajte ga! Uđite u kuću. Na vratima će vas dočekati pas Duffy. Izvedite ga u šetnju. Činite to svaki put kad vas zamoli, inače ćete imati problema s njim u najneizgodnijem trenutku igre. Posle šetnje uđite u kuhinju. Tu zatičete majku (Sheila) i mlađu sestru (Brianna). Mama će vas zamoliti da joj pomognete u pripremanju večere. Prislonite. Čim počnete sa radom posećićete se idite u kupatilo, otvorite ormarić nakapajte jod na ranu i zalepite flaster. Pre večere (uvek je u 6.00 pm) možete otići na tavan i igrati se sa kompozicijom vozova. Pazite da nešto ne pokvarite. Ako hoćete da se nasmejete idite u Tiffanyninu sobu (starija sestra) i malčice ujnu vagu tako da pokazuje 30 funti težine više. Na stolu se nalazi sestrin dnevnik, ali bolje ga ne dirajte.

Došlo je vreme večeri. Za stolom su okupljeni svi sem tate Gordona koji se željno očekuje jer treba da donese vesti o unapređenju. To se umnogome tiče Willy jer će tako dobiti svojih 2500 dolara za prijavu na takmičenje Nintendo prvenstva. Ovde dolazimo do prvog cilja avanture. Willyjev san je da učestvuje i pobedi na takmičenju koje organizuje kompanija za proizvodnju video–igara „Nuteri" („Nintendo" + „Atari" → „Nuteri") Međutim Gordon dolazi sa lošom vešću: ne samo da nije unapređen već je dobio otkaz! Lošu atmosferu pogoršava i pismo iz škole sa ocenama. Besan zbog svega, Gordon izriče najgoru kaznu: uzima ključ od Nutari konzole na nedelju dana i daje ga na čuvanje najvećem protivniku svakve vrste zabave: staroj sestri Tiffany. Posledica ovoga je da Willy ne može da vežba i neće pobediti na takmičenju.

Da bi razvedrio atmosferu Sheila servira desert. To je novi proizvod fabrike „Tootsweet" čokoladni na pahuljica od prerađenog mulja „Jesk" samo dva kalouje. Sada će Duffy zatražiti svoj obrok. Dajte mu ga, iako će se Sheila buniti.

Na televiziji će se pojaviti voditelj Stan Luther. Najavljuje početak štrajka sindikata vodoinstalatera na čelu sa predsednikom Louisom Stockom. Vreme je da se upoznamo i sa Leonom Frumpton vlasnikom fabrike „Tootsweet". Oun i Stool su skovali zaveru čiji je jedini cilj preuzimanje kontrole nad celim gradom i pretvaranje grada u turističku atrakciju.

Kada završite sa večerom idite u dnevnu sobu. Recite Gordonu da ćete nešto bacati u dvorištu. Dobićete dva dolara za nagradu. Kada se vratite u kuću čućete Sheilin poziv da odusedu Tiffany u kupatilo nekakav sprej, kako ona ne bi izlazila iz kade. Prethodno uđite u Briannnu sobu i pomozite joj da se popne na krevet. Uđite u kupatilo dobićete sprej Tiffany. Pumpačete na umivaonik ključ od Nutarija. Ako probate da ga uzmete Tiffany će skočiti iz kade i bičeće u još većem sosu. Žabu bacite Hornyju u kadu uplašiće se u histeriji i bežati je van Tiffanynog domašaja. Sada možete pokupiti ključ.

Idite u svoju sobu i odigrajte jednu partiju na Nintendu. Pokupite iglu sa muvama sa police. Pošto se približilo vreme za spavanje lezite u krevet.

Sledeće jutro prvo idite na doručak. Servirajte doručak sa Briannu a zatim dajte i Duffyju da jede. Tokom doručka, dok pregleda novine Gordon primećuje oglas u kome kompanija „Tootsweet" traži dovevce za informisanje javnosti. Gordon zove Leonu i zakazuje sastanak za sutra ujutro.

Na televiziji se najavljuje takmičenje u skokovima u dalj za žabu. Favorit je Turboterg švedski šampion. Ovo Willyju daje veliku šansu. Ako Horny pobedi a bio osvoji drugu nagradu Willy će dobiti dovoljna sredstva da se prijavi na Nintendo takmičenje.

Posle doručka sporite kola. Za ovu uslugu dobićete pet dolara. Ispred kuće se nalazi veliko drvo u čijoj se krošnji nalazi kućica u kojoj se Willy sastaje sa društvom. Idite do kućice i tamo ćete zateći Danu i Perryja. Sa police pokupite slupove „Ditto–Mau". Dana inkodr ima svinju ljubimicu žabu Gig. Horny i Gigi očigledno „trzaju" jedno na drugo što se može zaključiti iz njihovih pogleda. Zajedno sa društvom uputite se u pleonju ne gradskom igru.

U picariji fotografu dajte jedan dolar i on će vas slikati sve zajedno. Jako začinjena pica će ubrzo prouzrokovati neželjenu posledicu kod Willyja što ne najbolje osetiti gosti za susednim stolovima. Za jednim od njih sedi Spider, koji hvata Willyja. Recite mu: „LEMME GO" i bežite u WC. Odmah skinite sa oglasa natpis „No Smoking" i bacite ga u kantu za smeće. Kada Spider dođe dajte mu slupove i bežite sa društvom iz picerije jer će se ubrzo desiti jedno veliko BOOOOOM!

Iz kućice na drvetu idite u park da Irmvrein Hopuje za skok u dalj. Od prodavca kupite „Slam–Dunk" kolu. Na ovom mestu možete otkriti i dve stvari: ako Hornyju date da pije „Slam–Dunk" kolu moći ćete unverovatan skok ali on se to na takmičenju smatrati dopingom. I ako mu date da se počeši muvama iz tegle mu će se ugovati što je i normalno posle dobrog obroka.

Posle treninga vratite se do igre i pridite kiosku u kome se prodaju majice. Dajte fotografiju prodavnici i za pet dolara ćete dobiti majicu sa prenešenom fotografijom. Pored kioska se nalazi pokvareni automat za lutriju. Protresite ga i iz njega će izleteti zaostala sredstva. Uzmite je i pođite kući.

Čim budete ušli u hol roditelji će se pojaviti i predstaviti vam Aliciu babisiterku koja će se brinuti za Briannu i vas dok ne budu na večeri kod prijatelja. Uskoro će vas Alicia pozvati na sto. Ne vaše iznenađenje u tanjiru ćete umesto špagete zateći crve! Bolji pogled na Aliciu otkriva vam pravu istinu: ona je u stvari veliki slepi miš koji je došao po vašu sestru i vas. Brzo odjurite do kupatila i sa police uzmite lak za kosu. Slepi miš će letiti za vama. Da biste ga nakratko smirili postavite krst na njega i špricajte ga lakom za kosu. Idite u Brianninu sobu i sa police pokupite plišanog miša. Vratite se u dnevnu sobu, bacite miša u vazduh. Ona će se ustremiti na njega a vi aktivirajte usisivač. Usisajte je. Sledeća scena vas zatiče u krevetu i tada shvatate da je to bila samo noćna mora.

Kada se probudite i pokušate da se umijete primetićete da je voda ozbiljno zamućena. Ostavite Sidite dole na doručak. U međuvremenu Gordon je imao uspešan razgovor sa Leonom, dobio je posao. Posle doručka idite do igre. Pridite fontani i pokupite novčić (samo jedan jer drugi pol ostaju neće tolerisati). Platite novčićem karlu i ukrcajte se na trajekt. Za vreme vožnje pomozite familiji Japanaca u fotografisanju i za uzvrat ćete dobiti šurikan i dimnu bombu. Po završenoj vožnji naći ćete se u drugom delu grada, u zapadnoj oblasti.



Krenite levo i naći ćete se pred centralnom zgradom „Tootsweet" u kojoj će biti održano takmičenje u skokovima. Na šalteru pokupite blanko prijavu za takmičenje. Vratite se na dok i videćete da je trajekt već otišao. Dakle ostali ste „zaglavljeni" u drugom delu grada. To baš i nije dobro jer kada padne mrak ulice postaju opasne za klince kao što je Willy.

Idite do kafane „Golden Bowl". Na ulazu će vas zaustaviti Ray koji ne trpi klince. Iz razgovora ćete shvatiti da je čovek opsednut sa



hologijom. Ubrzo će se pojaviti ulična banda. Sve što će Ray uraditi je ješin da vam dođu francuske ključ u bandu morale sam da ste dete. Čim vam Ray da sat, aktivirajte dimnu bombu i dauite je u elte dije. Odmah zatim odbrail je voulet na hidrantu i bežite. To će za trenutak zaustaviti bandu. Trcite do poligona (ispred zgrade „Tootsweet"-a. Tu nailazite pouovo na Japanuse. Rešite im da vas jun bende. Za Ironika, mirna grupe Japanaca prelve m se u uudže i bandi je odzvonilo. Ostatak dana provodite sa Japanušima, a pred veče će vas on kolima dovesti kuu. Idite na spavanje.

Ujutru u kupatilu odvrnite slavinu i zapanjeno konstatujete da umesto vode uun mulj. Očigledno sindikat radnika i dalje štrajkuje. U trpezariji su svi uzbuđeni jer Gordon ima prvi radni dan na unvoj službenoj. Iskradite se iz kuće na ulicu dnle zalađi kompletnu TV ekipu us četu sa Stanom Lathenom koja je došla da postavi par vrlo neprijatnih pitanja Gordonu u vezi sa problemom štrajka radnika vodovoda. Idite do kuuće na drvetu i dajte Dent majicu sa fotografijom. Ovaj gest će je nalamtu da pode sa vama na takmičenje zade i povede Gigi sa sudom. Idite do trga i ud te u štrajak (danas je vozuja besplatno zbog takmičenja). Kada predete reku idite do zgrade sindikata i uvucite se uuutra kroz levi prozor. Priđite stolu i na vratima će se pojaviti Louie Sloole. Uzmite vakuum-gumu i dauite je Lauisu na ime zgrabite propusnicu sa stola i bežite kroz prozor. Trčite do poligona za takmičenje seme što nije počelo. Surlji dajte prijavu. Pre početka Hornyju ponudite muve. Čim hurte te slaviti teglu un pult. Turborog će je halapljivo otetti i spinznti je. Sa de Hornyju uz umstvijenog Turbota koga unće d ti lako da mojt je i uo od prva dva mesta.

Lmua koja je sponzor takmičenja ima podlu zamisao. Jede joj se žabji batak. Zato je naredila svojim ljudima da čim se takmičenje završi pohvataju sve učesnike odnosno žabe. U opštoj zbrci Horny beži u zgradu „Tootsweet"-a. Pođite za njim. U zgradi će vas uhvatiti čuvar i dovesti u svoju kancelariju. Na monitoru ćete videti da je Horny uhvaćen. Zato je vreme da se nešto učini. Kada se čuvar zavali u fotelju uvuc te Nuusu ključ na lančiću koji imate i dodite ale upravu za hipnotisanje. Da bi uspešno hipnotisali čuvara potrebno je da kažete odgovarajuću reč. u pouluja za „HOOPA". Kada uuvar zaspi pas ce na pod a vi bežite iz sobe. U zgradi vas presrece Stau Lathen i saopštava vam da ste dobili prvu /drugu nagradu i uz to uuuoviji model vodenog skutera Yamasaki Jet-ski („Yamaha + Kawasaki = Yamasaki"). Iziđite do parkirališta gde ćete naći parkiran skuter. Pažljivim pregledanjem primetićete ugrađeni radio-kasetofon. Uzmite ga.

Ako se odvezete kući (nije neophodno) videćete da se sprema slavlje za 40-ti Gordonov rođendan. Međutim ako ne požurite on ga nikad neće doživeti.

Odvezite se do ostrva gde se nalazi zamak Leone Frumplou. Uđite u zamak. U holu popričajte sa papagajem Arthurom. Saslušajte ga u potpunosti jer će on u suprotnom pozvati u pomoć. Posle ovog razgovora biće vam jasno kakvu su zaveru pripremili Leona i Louie. Idite desno u trpezariju. Sa stola pokupite bronzanu posudu a zatim svucite čaršav. Ne dirajte ostalo posuđe. Vratite se u hol i raspro strite čaršav na pod. Gurnite oklop koji će pasti ali neće napraviti buku. Pokupite kacigu i plan tunela centrale zgrade vodovoda.

Pođite dve puta desno i naći ćete se na ulazu u kuhinju. Stavite bronzanu posudu u donji desni deo ekrana. Čim mala uskrsnika zbunit kuvaricu. Došunjajte joj se iza leđa uzmite tiganj masti i prospite je ispred velikog duleta. Gurnite buse napred pa se vratite na ulaz od kuhinje. Skočite na karusel a zatim ispred kuvarice. Ona će se iznenaditi, preći preko i upasti u bure. Priđite i navucite joj kacigu na glavu (do se ne čuju pozivi u pomoć) pritisnite desno dugme na kontrolnoj tabli karusela i žabe će biti slobodne.

Krenite napolje iz kuhinje. Među tim Leona i Lidija su čuli da se nešto dešava i hvataju vas, stavljaju u nekakav sanduk i bacaju u bazen sa vodom. Lmua takođe naređuje Louisu da se pobrine za Gordona. Na njenu nesreću Willyja spašavaju žabe na čelu sa Turborogom koji otvara odvod vode iz bazena.

Naći ćete se u sećt. Sedite na skuter i idite na zapadnu obalu a zatim do zgrade sindikata. Uđite u telefonsku govornicu. Priključite radio-kasetofon za slušalicu. Pritisnite taster za snimanje i pozovite „Astrološke Savete" (432-7446). Sa njih sve pa prebacite vezu. Pozovite kafanu Golden Bowl i tražite Raya. Kada se javi pustite Ray i ribica je uhvaćena. Sada trčite do kafane dok razgovor traje.

Uđite u kafanu. Ray bi trebalo da još uvek bude na telefonu. Na TV će biti najavljeno izvlačenje brojeva novog kola lutrije. Dajte barmenu Fikti i on će vam dozvoliti da ostanete u baru. Nekad vaše e sada barmenova srećka dodiju glavnu premiju od 40 miliona dolara. Takav pein se samo Willyju može desiti. Dok bude trajalo slavlje pokupite kalendar sa šanka a zatim se uputite na ulaz u postrojenje za prečišćavanje vode. Ovde ćete zateći štrajkače. Dajte im kalendar i moći ćete da prođete dalje. Na kapiji čuvaru pokažite propusnicu i pustiće vas da uđete ali će telefonom Leoni jer će mu biti sumnjivo otkide jednom klincu propusnica. Leona će pobesneti za verna posiati svog ljubog farmaceuta zvanog Slauley.

Čim uđete u prvu halu priđite komandnoj ploči. Otvorite poklopac i pritisnite prekidač. Zatim otkucajte kombinaciju boja datu na planu pomoću četiri prekidača sa desne strane. Prekidače pritiskajte sledećim redom: gornji donji srednji gornji. Čuvar će vas primetiti i pojuriti. Kada budu na sredini mosta povucite polugu i neće vam više smetati. Idite desno. U sledećoj hali priđite tabli sa leve strane ekrana i ukucajte TRAM. Nacrtaće se na pokretnoj traci. Pojaviće se Slauley i baulo šeski sa sečivom (kao u „Goldfingeru") na vas. Da ga izbegnete kliknite na srednju pokretnu traku i Willy će se sagnuti. Šešir će se zaustaviti na pokretnoj traci. Uzmite ga, gađajte Slauleya i on odlazi u večna lovišta. Uskočite u vagon transportnog sistema fabrike.

Naći ćete se u vozilu kojim možete da upravljate. Pogledajte plan sa zamka. Vaše odredište je obeleženo kao WC šolja. Preporučujemo da prethodno sumnite igru a onda zabave radi isprobate i druga odredišta koja su stvarno zabavna. Do WC šolje stižete na sledeći način: pravo desno levo pravo levo. Ovde ćete zateći vezanog Gordona o užetu koje se polako spušta u bazen sa muljem. Sve to naravno posmatraju Leona i Louis. Kada vas spaze poći će ka vama. Uzmite u ruke svoj jo-jo. U trenutku kada se budu našli pored ivice bazena, gađajte ih jo-jom. Leona će izgubiti ravnotežu i sa sobom povući i Louisa u mulj.

Tako se dolazi do kraja igre pol punog happy enda. Određene probleme je moguće rešiti na više načina on se ne mogu odvijati u zavisnosti od toga kako je igrač pristupio problemu (npr. na trajekt je moguće ući a da ne platite kartu ili da ne dajete bilo dragocenost). Tokom igre Willy je u prilici da izvodi razne nestašluke. Od toga zavisi njegov na mera bu dezodrazluka. Vodite računa – ako dostigne vrh one se završava pre vremena time sto Willyja šalju u vojnu školu na prevaspitavanje.

Stefodan MACEDONIĆ



FINAL FIGHT

Za ovaj automat karakterističan je odlično nacrtan ekran sa velikim ili gurama vaših i protivničkih boraca.

Svi su skupani u ebijn boje i an mirani kao da je „Itrka" uživo! Borite sa protiv bande Mad Gears koji je oteo ćerku jednog od likova u igri. U početku će vam se igra verovati no učiniti veoma laškom ali to uopšte nije slučaj kao što ćete ut vidjeti već posle 10-tak zatona.





CHASE H.Q. II

Vrooom! Vrooom! Ovako uleće mašina Ferrarija F40 koga ste već vozili u prvom delu ove igre na kompjuterima. Međutim automat za razliku od npr. verzije za Amigu ima mnogo bolju i čistiju grafiku pa čak i mnogo više zvuka (uključujući i ono „Vrooom!"). Ideja je u principu ostala – u ulozi policajca imate zadatak da na svakom od 5 nivoa uhvatite glavnog Bosaa. Pri tom koristite isključivo F-40 za gužbanje i Magnum 45 za „razgovor". Sve to prati obilčna grafika (delimično i u 3D) i velika količina digitalizovanog govora i zvuka (škripa automobila, pucnjava, itd.)

STRATO FIGHTER

Po ugledu na druge brojne svemirske pucačine ovaj automat ima zaista perfektno rađenu grafiku i udičen zvuk. Igra vas provodi kroz 8 izuzetno teških nivoa, u kojima se iskazuju samo najbolji igrači. Svaki od tih nivoa je prepun raznih svemirskih letelica koje su detaljno urađene i brzo i glatko animirane. Posebna pažnja je posvećena pozadini (baze, svemirski tuneli Marsa itd.). Mogu igrati dva igrača istovremeno što doprinosi izuzetnoj atmosferi u igri.



Pripremio Nebojša TOMČIĆ

HOT ROD

Kad budete videli ovaj automat za čak četiri volana, poluzetim ekranom bićete verovatno popriličnu zbunjeni. Igra se odvija iz ptičje perspektive kao SUPER CARS. Trkate se sa tri formulice i probate da budete barem drugi u svakoj trci. Staze kojima vozite mogu biti stepenaste vijugave prave sa puno krivina itd. Na njima se nalaze i razne smetnje počev od lokvica ulja rupa na stazi raznih zidova pa čak i bo celih vozova! Treba biti pravi virtuoz i sve to izbeći. Po završetku trke kao u sličnim igrama, dobijate novac kojim poboljšavate performanse svog vozila.



TOKI

Majmunišete se odnosno u ulozi ste majmuna kojeg je omađijao zli čarobnjak. Uz pomoć pesnice mehurića (?!) probijate put do svoje drage dvojke koja je negde iza sedam gora i sedam mora ili šesti nivoa. Pri tom vas ometaju svakakva čudovišta i prepreke ali kao što neki kažu – ljubav ne zna za prepreke.



PANG

Cilj je uništavanje balona (bolje i to nego ljudi!) svojim pištoljčićem.

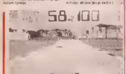
Kao što možete pretpostaviti to nisu obični baloni raspraskavaju se na manje balone, tako da se moraju dva puta upucati inače nemojte dozvoliti da vas ijedan dotakne jer gubite život. Ekrana tj. nivoa ima oko 50-tak.



CONTINENTAL CIRCUS

Pojavio se još 1988. ali kao što to kod nas biva (sem nekoliko časnih izuzetaka) uvek kasnimo za Zapadom. Pored standardnog volana karakterističnog za sve auto-moto trke na automatu je i menjač brzina (low-high) desno od volana. Zavisno od automat-kluba u kojem srećnete ovaj automat, možete naići na dve verzije: sa i bez sedišta i filtera za oči koji su postavlje kao naočari i služi za zaštitu očiju pri dužem igranju.

Ekranom dominira odlično urađena staza i razni bolidi koji u toku igre promene pored vas sve u 3D. Sve prati dinamična grafika animacija sa puno propratnih efekata (eksplozije, prevrtanje bolida itd.). Što se tiče zvuka, to je „zvučina" koja tresli iz dva velika stereo zvučnika na automatu. Pred svaki početak trke izlazi visnka plava devojka u bikinijo. Automat moždа i nije ali devojka je za 5+!



ARCHI RIVALS

Košarka je na automatima veoma slabo zastupljena kao uostalom i svi sportovi (sem par izuzetaka). Zbog toga ovaj automat mada nije nekog kvaliteta zaslužuje našu pažnju. Jedan meč u ligi igra se oko dva minuta. Tada na osnovu bodova padate ili se penjete na listi. Grafika je zaista lepo nađena sa velikim figurama igrača, ali malo boja. Inače ima sve što i kao u pravoj NBA košarci: faire, zakucavanja odnaspred, odnazad, sa dva iznika itd.



E-SWAT

Urnebesna naučno-skol pucačina. U ulozi ste jednog ili dva policajca i treba da očistite šljam sa ulica (kriminalci, prostitutke, pankeri itd.). Pri tom koristite svoju puciru pesnice a ponekad i mozak (ali retko, veoma retko...). Kao i u drugim igrama možete poboljšati moć svog oružja a možete „nabaciti" i neprobojan oklop (otporan na sve).



WWF WRESTLEMANIA

Jedan od najpopularnijih borilačkih sportova u USA je rvanje... bilo je krajnje vreme da se napravi jedan automat na tu temu. Igra se skoro pojavila za kompjutere (mada to n' je sto) tako da ćemo samo dodati: Tabačine ima da gušа ali je još lepše!





SPACE GUN

Godina je 2038. Dobijate zadatak da na jednoj od zemaljskih kolonija negde u svemiru nađete i uništite opasnu formu života (tj. vanzemaljce) čiji je glavni cilj da uništi Zemlju sa lica galaksije Mlečnog puta (gađate ih zaklanja teleskop). Ovo je još jedan automat a OPERATION WOLF stilu, ali grafika i zvuk su na višem nivou nego obično.

THE COMMANDER



Rediffusion Simulation, firma poznata po raznim avio-simulatorima napravila je automat sličan G-LOC-u THE COMMANDER ima i no dizajniranu kabinu i unutrašnjost koju karakteriše gigantski veliki ekran u odnosu na klasične automate. Na njemu se odvija odlično urađena akcija u 3D grafici. Tu su dva sedišta i dva velika palice za igranje (slično kao u AFTERBURNER-u) za jednog ili dva igrača. Igrači će igrom na ovom automatu moći da doživе čaі letenja koje su do sada bile rezervisane samo za pilote i astronaute na njihovim trenažerima.



SMASH TV

Reč je o futurističkoj šou emisiji u kojoj imate samo jedan cilj – da sačuvate goli život (slično The Running Manu). Da bi cela ta forma ispala prolazeći pored čudovišta (ko bi od vas napravili čvarke!) ostavljamo vama kad se igra pojavi. A dotle... uživamo se. Ko će koga?

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY



Film je bio „čudo", ali po svim segmentima automat je još veće. Ima potpuno digitalizovanu grafiku i zvuk (nalik PIT FIGHTER-u, ali mnogo bolji) i za njegov razvoj je potrošeno pravo malo bogatstvo od čitavih 3 miliona dolara! Inače ovaj automat na Zapadu košta „samo" 4 000 funti!) S obzirom na naše prilike – biće, biće (a možda i neće)



DRAGON'S LAIR II TIME WARP

Posle dva nastavka DRAGON'S LAIR-a iz „Sullivan Bluth Inc." nam stiže i treći deo sage o avanturama viteza Dirka. Možemo opet očekivati puno raznih lokacija, čudovišta, animacija itd. Ovaj automat br... pa grafici više liči na crtani film nego na običnu igru. To je omogućeno tehnologijom laser-diska za smeštanje ogromnog broja podataka.





LAGAF: ZOUBIDA



Nesumnjivo je da je firma „Titus" u poslednje vreme specijalizovana za pravljenje dobrih platformskih igara. Posle THE BLUES BROTHERS najnovije ostvarenje je igra po imenu LAGAF ZOUBIDA.

Ovoga puta nije reč ni o kakvoj konverziji ili filmskom hitu, već su svi likovi izmišljeni. U ulozi ste malenog Arapina, a jedino oružje su razni predmeti (flaše, sanduci, konzerve) koje uzimate pritiskom dole + pucanje a bacate na neprijatelje pucanjem. Predmete možete bacati i u vis, što će vam znatno olakšati posao (u trećem nivou, na primer).

Prvi nivo veoma je lak i kratak. Završava se kada dođete do stanice na kojoj piše „Metro". Drugi nivo vam takođe neće praviti problema. Ali na trećem nivou počinju prvi stvarni problemi. To je prvi nivo u kom pravi ulazak u hodnike metroa. Dalje će sve ići lako do visokog zida na kome sedi čovečuljak u belom i baca neku vrstu rozave. Dođite do samog zida sa nekim predmetom u ruci, pucanje + gore i čovečuljak je mrtav. Preporučujem da ne gađate sanducima jer ćete posle toga moći da se popnete na njih i preskočite zid. Na kraju nivoa morate više puta kuglom pogoditi Big Bosa, što nije lako s obzirom da stalno baca neku vrstu šunkene. Kada on bude mrtav, skočite u ulaz metroa i našli ste se u četvrtom nivou tj. u hodnicima.

Igra nije lako teška i neće vam dugo trebati da je savladate.

Mirko RADONJIĆ



BRIDES OF DRACULA



O grofu Drakuli i njegovim postupcima može se čuti mnogo toga. Ipak, ali mora mu se odati priznanje za jednu stvar: ume sa ženama. A kako bi i jedna prišla čoveku koji kao svedeni pakleni nudi besmrtnost, a pri tom je tako umiljato gricka vrat svojim očnjacima. Dotične moraju ostati nekoliko dana nositi maramu na vratu kako bi sakrile „love bite".

Zadatak u ovoj igri biće upravo pevanje pripadnica lepšeg pola inače meštanki sela Bistrin na jugu Transilvanije. Ali da to ne bi bilo

suviše lako, grofu Drakuli će glavna smetnja biti profesor Van Helsing, njegov stari protivnik. Igrač može da bira kojim od ova dva lika će da upravlja. I u odnosu na to da pobijedi, različite ciljeve. Drakulin cilj je da šarmira i ugrize 13 devojaka, a profesoru je da bi ubio vampira potrebno 13 različitih predmeta: glogov kolac, krst, venac luka i ostali poznati simboli za odbranu od noćašlivog.

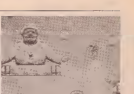
Celo stvar postaje dodatno zanimljiva prilikom igre za dva igrača koji naravno igraju jedan protiv drugog do iznemoglosti. Ekran je horizontalno podeljen na dva zasebna dela u kojima se prate kretanja Drakule i Van Helsinga. Prostor igre zauzima pet oblasti: selo, močvara, groblje, šuma i zamak. Van Helsing na svom putu mora da se čuva zombija, šišmiša i Drakulinog batlera, koji mu oduzimaju dragocenu energiju. Naravno, slično stvari stoji i za Drakulu, samo što su za njega smrtonosni lokalni meštani ne spremni da mu tek tako prepuste svoje ćerke i žene.

Za oba lika postoje i olakšice. Ako Van Helsing pokupi srebrni krst, dopuniće sopstvenu energiju i osetno smanjiti Drakulinu. Još bolje je ako nađe zlatni krst – dobija dodatni život i oduzima grofovu energiju. Za Drakulu isto svojstvo poseduju srebrni i zlatni pentagram. Najčešći raspored: u igri imaju istu funkciju za oba lika – upotrebom teleporta koji aksečuje veliku količinu šetanja, što je i glavna zamerka igri.

Kad Drakula ugrize neku devojku, ova ga sledi u stopu do zamka gde će leći u svoj kovčeg i čekati da joj gospodar posveti malo pažnje. A on, ko i svaki muž, odmah trči za sledećom suknjom.

Ako niste znali, Drakula je stvarno postojao. Njegovo pravo ime je Vlad Drakula, bio je rumunski knez pre nekoliko vekova. Detalji o njegovom životu nisu poznati, a pisanih predaja nema dovoljno. Jedino je ostala legenda u narodu, pri pomoću koje je rumunskom Bremu Stokeru. Dakle naoštrite očnjake, po potrebi ih umažite „Kolynosom“ i grizite te devojke!

Nenad VASOVIĆ





Kada se lik potpuno oblači, dobija te dodatni kredit.

U određenim trenucima primetićete upaljenu sijalicu iznad glave vašeg junaka. Sačekajte par trenutaka i u vrhu ekrana će se pojaviti poruka koja vam u nekoj situaciji može pružiti neizmernu pomoć.

Dobro je da postoji mogućnost snimanja trenutne pozicije (poziciju snimate sa F2, a sa F1 je učitava-te). Ukoliko vam se ne sviđa muzika, možete je prekinuti i preći se na zvučne efekte pritiskom na F10.

Darko i Draško DRAŠKOVIĆ

3D SNOOKER

Svakih pola godine, mrgićke Englezi izbacuju po jednu kompjutersku simulaciju snookera. I svaki put ta igra kod nas služi samo da popuni brojno stanje piratskih kompilata i konstantno se preskače. Tome se mora stati na put!

Glavni i osnovni problem je što malo naših čitalaca zna pravila snookera. Nijedan tekst ne može se baš zakleti u tačnost onoga što će navesti pod pravilima, ali provereno je desetak nedeljnih prenosa gledajući turnire u snookeru na kanalu „ScreenSport“ (na dotični ne želi da se pravi važan i nema satelitsku antenu, ali zna nekog ko ima).

Dakle, stvari stoje ovako: crvene kugle vrede jedan poen i smeštene su u trouglastoj konfiguraciji na jednom kraju stola. Bela kugla se za početni udarac postavlja sa suprotne strane. Iza crvenih kugli je crna, koja vredi 7 poena. Tik ispred crvenih je ružičasta kugla, sa vrednošću 6 poena, a na sredini stola je plava, koja vredi 5 poena. Linija



svih kugli na drugom kraju stola presaca linija koju čine zelena (4 poena), braon (3 poena) i žuta kugla (2 poena), tako da šest raznobojnih kugli (bez crvenih i bele) obrazuju slovo T. Svaka ubačena crvena kugla mora biti „potvrđena“ kuglom druge boje. Bodovi svih ubačenih kugli se zbrajaju i na kraju meč dobija logično igrač sa najviše poena. Raznobojne kugle se nakon što se ubace u rupu vraćaju na svoju početnu poziciju i mogu se upotrebiti za sledeću „potvrdu“.

Za „potvrđivanje“ crvenih pogodaka postoje dva načina – ili da se

HARLEQUIN

Svojim izlaskom na tržište igra HARLEQUIN privukla je dosta pažnje. Produkt je poznate firme „Gremlin“ i predstavlja „zlatnu sredinu“ između arkadne avanture i igre platformskog tipa (recept: uzmeš pola kila fine arkadice, pa mešaš 25 minuta sa 200 grama ukusne platforme, obavezno na tihoj vatri). Proizvod ovoga tipa naravno sočan i pikantan, sastoji se od vrlo dopadljive grafike, zadovoljavajućih zvučnih efekata i pokretne animacije.

Ideja igre je već viđena u THE GODS. Pravilnom kombinacijom raznih poluga prelazite određeni nivo. Igru počinjete ispred kule sa satom (Clock Tower). Vaša energija prikazana je u donjem levom uglu, a troši se pri svakom dodiru sa protivnicima, koji će na svaki način pokušati da stanu na put vašoj herojskoj kinji. Protivnici su uglavnom ce mišljeni i simpatično dizajnirani.

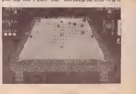
U toku igre iz poklona možete dobiti konzervu stvari. Jednostavno prođite preko poklona, on će se otvoriti, možete pokupiti hamburger – najkorisniji predmet jer služi kao dopuna energije; crvene srce – je će pucanje u dve smera; kliškom –



ublažava pad sa velike visine; crvena lopta – pritiskom pucanja + dole Harlekin će je uzjahati, pa se sud sa lakoćom možete otarasiti oblinjih dosada.

Jedan od najvećih problema u igri predstavlja voda. Pri padu u vodu postoji velike mogućnost da se udavite, čak i ako posedujete ribu koju takođe možete pokupiti u poklonima. Da bi se Harlekin pretvorio u ribu, mora biti u dodiru sa podlogom, a plivanje kroz vodu do samog dna košta dosta energije (na može se baš ne da se momak u vodi snalazi kao riba).

U donjem desnom uglu ekrana je lik Harlekina koji se postepeno oblikuje kako skupljate razne predmete na koje nailazite tokom igre.



posle svake crvene gađa kugla druge boje ili da se posle određenog broja uzastopno ubačenih crvenih kugli ubaci neka druga (pri čemu se njena vrednost množi sa brojem ubačenih crvenih kugli pa se proizvod upisuje u zbirnu listu). Drugi način deluje lakše ali je sporiji. Ukoliko se bolje sluti, u slučaju promašaja, sabireće se samo broj do tada ubačenih crvenih kugli koje vrede po svega jedan poen. Faulz se uračunava gađanje svakim promašajem odnosno ubacivanjem bilo koje kugle u rupu.

Mora se naglasiti da je snooker igra koja zahteva izuzetnu preciznost. Iako je omiljena tehnika vašeg izveštača, ZIU (Zažmuri i Udri) na donosi pobedu, naime ako prvim udarcem razdvojite sve crvene kao što smo navikli u klasičnom pool bilijaru, ostavljate protivniku mogućnost da elegantno ponubacuje jednu za drugom sve crvene kugle i „potvrdi" ih. Zato je bolje odvajati jednu po jednu crvenu kuglu i ubacivati ih.

Sad bismo mogli da kažemo nešto o 3D SNOOKER-u. Za cijanje vam je bilijarski sto prikazan u ptičjoj perspektivi ako biste lakše odredili kuglu koju gađate pomoću kursora. Od dužine vašeg pritiska na taster za pucanje zavisi i jačina udarca, što je veliki napredak u odnosu na na skalu snage sa strane kao u dosadašnjim bilijarima.

Samo izvođenje udarca je u 3D perspektivi. Posle spin kugle za tim okruglo pucanje i po teoriji o 14 martinala mog druga Dubaića, kugla se odbijaju oddaju bela garantovano nađu rupe. Čekajte, pa ne treba bela da uđe... kako ovi... Ovo mi nisu rekli pravila... Dobro, idem još malo da pročitam teoriju, a vi za to vreme uživajte u 3D SNOOKER-u.

Nenad VASOVIĆ



ADVANCED DESTROYER SIMULATOR



Nalazite se u ulozi kapetana savezničkog razarača tokom Drugog svetskog rata. Patrolirate morima i čistite ih od neprijateljskih nemačkih i italijanskih brodova podmornica i aviona.

Razarač DD 231 po kategoriji je H.M.S. jurišni brod. Težine broda je 2200 tona, maksimalno natovaren 3200 tona, dužine mu je 110, širine 12 i gaz 4,80 metara, a maksimalna brzina je 34 čvora.

Opremljen je sa tri 120mm topa kojima se mogu gađati svi ciljevi koji se na ekranu vide: brodovi, avioni i podmornice. Topovi 1 i 2 nalaze se na pramcu broda, jedan iznad drugog, dok je top 3 na krmi (repu broda) okrenut unazad. Razarač je opremljen i sa osam torpednih cevi, po četiri sa svakog boka.

Nakon uvodnog teksta koji nas upoznaje sa karakterom misije susrećemo se sa vrlo lepo nacrtanom kabinom – komandnim mostom. Ekran je podeljen na dve polovine: gornja prikazuje more ispred broda, a donja prezentuje najbitnije brodske instrumente. Sa leve strane su radar, sonar, kormilo i pokazivači goriva, brzine, stanja svetla, dubine i snage. Pokazivač snage je iznesen na sedam podeljaka. Sredinj je stop, levo od njega su pokazivači jačine hoda motora unazad, a desno pr kretanja unapred. Podeljak Flank označava najveću moguću upotrebljivu snagu ali računar ne dozvoljava njegovu stalnu upotrebu i automatski ga smanjuje na Full.

Kada brod krene iz luke, pramac se usmeri ka prvom cilju i brod drži čak dok se ne uđe u domet ili sonar na pojavi neki od ciljeva. Ukoliko u rendavrogenom uđe avion ili razarač, karakterističan zvuk uzbune nas ne to opominje. Kada se ne radaru ukaže cilj posle nekog vremena možemo da dopisujemo po njemu.

Mapa kao i u svakoj igri ovog tipa prikazuje deo Evrope u kojem se razarač nalazi. Prikazuje raspored ostrva, kanala, fjordova, savezničke i protivničke flote kao i naše pored savezničkih i protivničkih baza. Crna zastava predstavlja Enemy Base (neprijateljska baza), crvena Ally Base (saveznička baza), crni kvadrat je Enemy Vessel (neprijateljski plovni objekat), crveni Ally Vessel (savezničko plovilo), a žuti je neidentifikovani plovni objekat. Kada se razarač dovoljno približi žutom kvadratu on postaje ili po crveni zavisno od toga čiji je brod.

Težinu parametru igre mogu se podešavati u nekoliko varijanti: *Spotting Enemy On The Map* – prikaz verne neprijateljske odgovarajućim simbolom na mapi; *Realistic Torpedos Loading Time* – stvarno vreme punjenja torpednih cevi (oko 15 sekundi); *Realistic Cannons Loading Time* – isto za topove, oko 5 sekundi; *Limited Fuel* – ograničena količina goriva; *Limited Amunition* – ograničena količina municije 300 120mm granata i 60 torpeda.

Na raspolaganju su i četiri scenarija u različitim morima. U svakom scenariju je zadato 6 misija.

Mediterranean Sea Campaigns:

• Misija 1 – razarač je u savezničkoj bazi La Valetta na Malti. Zadatak je uništenje neprijateljskog transportera kod ostrva Linosa zapadno od Malte.

• Misija 2 – Uništavanje neprijateljskog konvoja i odlazak do nemačke baze u Tripoliju na obali Afrike. Neprijateljski konvoj se sastoji od dva nemačka broda i jednog tankera. Kreću se aproksimativnom brzinom od oko 10 čvorova.

• Misija 3 – Cilj je uništenje neprijateljskog razarača kod Syracuse i otplovljavanje do Taranta.

• Misija 4 – Polazi se iz luke kod tuniske obale sa zadatkom da se uništi dva neprijateljska broda kod ostrva Pantelleria i zatim otplovi u savezničku luku na Malti.

• Misija 5 – Potrebno je presresti i uništiti konvoj severno od Tunisa a potom razarač ploviti od Thu sa.

• Misija Delta – Polazi se opet iz La Valette a zadatak je da se patrolira tako dugo dok se neidentifikovanih brodova i da se unište ako su iz neprijateljske flote.

English Channel Campaigns

• Misija 1 – Dover, savezn čka baza na jugo-istočnoj obali Engleske. Zadatak je identifikacija dva broda i potom odlazak Temzom u savezničku bazu u Londonu.

• Misija 2 – Polazi se iz baze na Temzi a zadatak je zaštita savezničkog konvoja od neprijateljskih razarača. Saveznički konvoj plovi u Dunkerque na francuskoj obali.

• Misija 3 – Polazi se iz Portsmoutha. Zadatak je presretanje pet neprijateljskih plovnih objekata.

• Misija 4 – Pravo na jug ka Cherbourgu sa zadatkom da se uđe u neprijateljski brod i potom razarač vrati u prijatnu luku.

• Misija 5 – Zaštite dva saveznička broda od nemačke flote. Saveznički brodovi plove od Dunkerque do baze na Temzi.

• Misija Delta – Polazak iz baze na Temzi prema istoku, identifikacija plovnih objekata i uništenje neprijateljskih brodova.

North Sea Campaigns:

• Misija 1 – Cilj je provesti brod kroz mrežu fjordova do luke Snuda u dubini najdužeg fjorda.

> ***Komande sa tastature***
> *F1 – komandni most*
> *F2 – dvogled*
> *F3 – topovi, menjaju se tasterima 1, 2 i 3*
> *F4 – torpeda, levo tasterom 1, desno 2*
> *F5 – izveštaj o oštećenjima i preostaloj municiji*
> *F6 – mapa*
> *F7 – zumiranje mape*
> *F10 – pauza*
> *R – radar*
> *S – sonar*
> *Kursorski tasteri – upravljanje*
> ***Numerička tastatura***
> *2/8 – domet topova*
> *4/6 – topovi, torpeda i dvogled levo/desno*

• Misija 2 – Zadatak je provesti brod ventim manevrima do severne luke Bergen.

• Misija 3 – Iz luke Egersund cilj je uništiti dva nemačka broda nedaleko savezničke obale.

• Misija 4 – Vrlo težak zadatak ako ne znate da je srednji brod nijedan transporter a čeg je prilika razarač.

• Misija 5 – Nalazite se u središtu lavirinta fjordova. Protivnički avion vam je uništio radar, mašine, top 1, torpedo 2. Dovezite brod u Bergen na popravku.

• Misija Delta – Cilj je patrolirati do svakog neidentifikovanog broda kojih ima svuda na mapi i uništiti neprijateljske.

Podmornicu se vidi samo na radaru samo kad izroni i samo tada je moguće uništiti. Dok ne izađe na površinu prati je na sonaru. Vaš brod ne poseduje dubinske bombe tako da je podmornicu nemoguće uništiti pod vodom. Kada izroni gađajte je čime stignete: topovima i torpedima.

Pri avionskom napadu preko radija se dobije poruka „Nemice Aero in Vista". Na radaru se avion prepoznaje po tome što je brži od svih ostalih objekata. Kada se uoči avion, treba odabrati ugao od topova i usmeriti ga u pravcu dolaska aviona. Avioni i ako pogode brod ponekad se zakucaju u vaš brod s tim što avion uništi deo razarača a brod uništi ove.

U misijama u Severnom moru vrlo korisne vestina je vožnje kroz plićak. Kada prolazite kroz uski fjord a pokazivač dubine se približi različnoj dubini morate smanjiti snagu rade motora na pola i usmeriti brod ne sredinu prolaza. To se može precizno uraditi uz pomoć dvogleda koji se pomera strelicama 4 i 6 na numeričkoj tastaturi. Šetnjom levo-desno usmerite brod tako da razdaljina od leve i desne obale budu iste. Kada strelica na pokazivaču bude na nekoliko piksela do crvenog odmah snagu za vožnju unazad stavite na Flank.

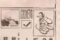
Jedna zamerka po pravu ove igre jeste to što je deo teksta pisan na italijanskom jeziku. Ali za to verovatno treba okriviti piratsku vezu.

Predrag VUKANOVIĆ

VROOM

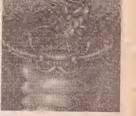
Neposredno posle pojave genijalne simulacije FORMULA ONE GRAND PRIX, pojavila se i kvazi-formula VROOM. Zašto kvazi? Zato što nije realna, ne pruža neke posebne mogućnosti, nije lepo tehnički obrađena i, sve u svemu, vrlo je siromašna. U meniju ima nekoliko opcija.

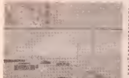
- **Demo/Arcade/Train** – u Demo se može podešavati samo jedan parametar – koje delu staze gledati. U Train se svi parametri mogu podešavati, a u Arcade samo dva: način upravljanja i način prenosa brzine.
- **All/GP** označava koliko ćete velikih nagrada voziti.
- **Nocomm/Local/Modem** Mudri programeri dosetili su se da uhvate mogućnost povezivanja više kompjutera. Ako niste priključeni modemom na mrežu, izaberite Nocomm.
- **Laps** broj krugova (1–10)
- **Manual/Auto** menjač



Pogled je iz prve ili kabine. Osećaj brzine postoji. Sve što imaju igre ovog tipa je prisutno, ali je drastično usporeno brzinom manjom od tri okvira. Ono što ovoj igri najviše nedostaje je realnost. Evo nekoliko primera: na izboru je svega šest staza od kojih se čelin (ono davno) više ne vozi (npr. Zeltweg u Austriji od 1987.), raspon brzina nije realan, ma koliko ste brzi bolid uvek će nastaviti trku dri...

Dušan KATILOVIĆ





SIMANT

Kao jedna od najstarijih životinjskih vrsta na svetu, mravi žive svuda osim u najhladnijim i najvišim predelima. Kao i ajkule, nisu se mnogo fizički izmenili milionima godina. Mravi su takođe najjače biće uopšte, u poređenju sa njihovom veličinom, koja mogu da ponesu teret 10–20 puta veći od sopstvene težine. Društveni insekti mogu pozvati u pomoć ostatak kolonije kada je potrebno podići nešto teže od tega.

Mravi ne poznaju strah, saosećanje ili milost. Oni su terminatori u svetu insekata. Jedini razlog njihovog postojanja je da obezbede opstanak kolonije, čak i po cenu mnogih individualnih žrtava. U neprekidnom su stanju rata sa ostalim mravima, a prinžene protivnike pretvaraju u robove ili u trenutni izvor hrane.

Kod mrava ne postoji zdravstveno osiguranje ili penzioni fond. Svaki stari ili slabi član zajednice biće pojeden. Ponekad jedu i sopstvena jajašca kada dođe do nestašice hrane.



Pijuk!!! Ovo su samo neki interesantni momenti koje ćete otkriti igrajući SIMANT. „Maxis" je kao programerska kuća stvorio ekstravagantno prateći fleksibilnije igre od sličnih na tržištu. Dok uobičajene igre slede striktna pravila, „Maxis"-ova takozvana „softverska igračka" (Software Toy) dopušta da se stvari odvijaju kako vi zamislite. Igrači su nagrađeni za kreativnost, eksperimentisanje i razumevanje, a ne za dobru memoriju ili brze refleksе.

Bazirani na svežim naučnim podacima o mravljem životu, SIMANT nam omogućava da se uživimo u ulogu mrava. Šta vole da jedu? Kako brane mravinjak od glavnih grabljivaca? Zašto ostavljaju nam risane tragove u našoj kuhinji ili kupatilu? Odgovori na ove pitanja ne samo da ćete naći u igri, već ih moraće i koristiti da biste uspeli kao glava mravlje industrije. Da li ste, na primer, znali da mravi regulišu temperaturu i vlažnost u mravinjaku kontrolišući protok vazduha kroz za to izbušene rupe? Ovo je samo jedna od stotine činjenica koje ćete saznati u igri. Takođe mate izdvojen poseban prozor u kojem u svakom trenutku možete dobiti korisne osnovne informacije važne za uspeh u igri.

Osnovna ideja SIMANT-a je da svojom kolonijom crnih mrava pobedite koloniju crvenih mrava koju vodi kompjuter (Quick Game) ili da zauzmete celo dvorište (Full Game). Dvorište i kuća u kojima se igra odvija podeljeni su na 200 područja. Svako od ovih područja može da podržava jednu koloniju crnih ili crvenih mrava.

Inače, predstavljeni ste malim žutim mravom. Na početku igre imate mogućnost da izaberete Tutorial ili Experimental način igre. U eksperimentalnom modu možete se zezati sa gomilom kompjuterskih mrava bez potrebe da se držite nekih pravila ili dostignete neki cilj. Nema pobede ili poraza. Umesto toga, na raspolaganju je niz raznih pomagala koja su zamišljeni da testiraju vaše pronalazačke sposobnosti. Možete povećavati ili smanjivati koloniju, kopati rupe gde stignete ili postavljati razne prepreke na zemljištu pa čekati da vidite šta će se dogoditi.

Nije lako komandovati gomili hubu. Na sreću, one veći deo vremena jednostavno idu svojim poslom okolo. Koristeći prozore, ikone i menije, trebe da ih vodite do izvora sa hranom ili u ratnu pobedu nad rivalskom crvenom armijom. Ovo postižete podešavanjem ponašanja i bioloških predispozicija kolonije u celini. Odlučivanje o tome koliko radnika će tražiti hranu, a koliko da ih pazi na larve, samo je jedan od mnogih faktora koje treba uzeti u obzir. Ako kraljica ugine pre nego što se formira nova kolonija, vaše kolonije će izumreti zbog pada natalitета.



Najveći deo akcije odvija se u Edit prozoru koji daje iskrivljen pogled u mravlji svet. U njemu se vidi samo jedan manji deo područja u podzemlju ili na opasnoj površini. Ovde se mogu videti prepoznatljivi objekti kao što su kamenčići, gusenice ili drvo mravi. Ponekad se može videti i džinovsko čovečje stopalo kako gazi crvene mrave ili nasilni mravlji kanibali koji uzimaju ispod površine svoju omiljenu hranu – vas!

Ostali pogledi na prostor SIMANT-a mogu se videti u Map prozoru. Strategijski grafik prikazuje zauzimanje u trci za kolonizovanje područja. Nije mnogo tragično ako žuti mrav koji vas predstavlja pogine. Trik je u tome što možete jednostavno zameniti telo sa nekim od ostalih mrava. Ovo je posebno korisno ako idete u neki opasan napad na crveni mravinjak jer možete postati mrav-radnik sa većim šansama za preživljavanje.

Treba znati da će, ako pak poginete, crni mrav neko vreme ostati bez kontrole, što može biti presudno za ishod bitke. Konačno je ostati u zadnjim redovima svojih snaga ako želite da ih vodite do samog mravinjaka crvenih. Šunjanje je pravi način da se to uradi. Mrdu crvenim mravima tokom podzemnih jedan veće. Vreme je korisno obezglaviti protivničku koloniju tako što pronađete i ubijete crvenog vođu. (*Kud si pošao, Crveni? – Mi smo „Prvoslak opisnih" prim. ur.*)

Zvučni efekti mogu doprineti uspešnijem igranju. Ako čujete zvuk kosilice za travu koja se približava, brzo se sakrijte pod zemlju da se ne bi ste iseckali od straha. Pauk je mnogo manje opasan i zaračunavaju ga. Ljudi iz Maxis-a su ga stavili u igru više zbog malo zabave. Ako uključite Silly Mode možete čitati da vidite šta pojedini insekti misle u stripskim oblačićima.

Razmišljajte na globalnom nivou: pojedinačne žrtve vas ne zanimaju. Tako rade mravi u stvarnosti i to im sasvim dobro ide u zadnjih 60-ak miliona godina. Neuspeh tradicionalnih igračkih metoda može vas naterati u ludilo ili histeriju ili čak možda u promenu igre. Jednostavno, ovo je suviše realna simulacija i nadajmo se da će Maxis nešto promeniti na tom planu i prenego što nas obraduje nekom novom igrom kao SIMBEE ili SIMBARBIE.

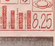
Zoran DŽELETOVIĆ
Mirko JURTELA

la ne zidu. Dajte im meso. Pozovite u trpezariju. Na vrhu grede nalazi se kovčeg. Postoje dva načina za njegovo skidanje. Prvi se sastoji u tome da nasložite nekoliko predmeta i sa njih ga gađate. Drugi je da popijete napitak za snagu i vučete gredu dok kovčeg ne padne. Drugi način je s gumi, ali njime gubite napitak za snagu koji će vam možda kasnije trebati.

Otvorite kovčežić, uzmite čin za uništavanje zamki i bacite ih na kovčeg u uglu. Iz njega ćete ispasti magija za uspravljivanje. Na nju bacite čini za suprotno delovanje (Reverse Spell) i dobijate jaku čin za buđenje lakomislenih i put na istok je slobodan. U sledećoj prostoriji pokupite vekne i iz vaše uzmite ključ (popijte ga).

Iatok. U kapeli skoknite na oltar i pronađite uputstvo za obavljanje ceremonije. Ispitajte zaslon i ukazaće se poluga. Povucite je. Sve dijamante koji se ukažu položite na oltar. Budite brzi jer vam smanjuju energiju. Dobićete čini otkrivanja (Reveal Spell). Stanite na oltar i iskoristite ih. Dobićete magiju za zaključavanje. Bacite na nju čini suprotnog delovanja i dobijate ono što vam treba. Otvorite kovčeg i pokupite čin za buđenje i čini samoubistva. Malo se odmaknite od južnih vrata i pomoću magije za otključavanje ih otvorite. Jug. Sada ste u dvorište. Odavde je moguće put na sve četiri strane sveta. Ovde završavate tekst, biće vam stavljen ostatak opisa u sledećem broju. ┘

JOHN MADDEN FOOTBALL



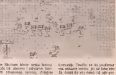
Ova simulacija ragbija mogla bi se izdvojiti od ostalih pre svega zbog odlične grafike sa puno digitalizacije, zatim animacije na visokom nivou i izvrsnih zvučnih efekata.

Na početku igre birate tim sa kojim ćete igrati i protiv kojeg ćete igrati. Na izboru je veliki broj američkih ragbi klubova. Ukoliko izaberete da igrate Play Off moći ćete da birate samo parove klubova. Opcijom Stadium birate vrstu terena, može biti otvoren i zatvoren. Izborom otvorenog terena, dobijate mogućnost da podopcijom Weather odredite vreme u toku igre. Po kišnom vremenu teren će biti blatnjav, a ako izaberete sneg biće zaleđen.

Igra počinje slobodnim udarcem jedne ekipe. Kada pritisnete dugme za početak, u levom donjem uglu pojavljuje se skala u obliku lopte kojom određujete smer i jačinu udarca. Igra se praktično može podeliti u dve faze – napad i odbrana. Osim što učestvujete u igri kao kapiten, imate morate određivati i taktiku. Kada ste u odbrani pokušajte na svaki način da zaustavite protivničkog igrača, naravno jako što se bacite na njega (strana na koju se krećete + pucanje). Da biste presekli dodavanje protivničke ekipe, samo pritisnite pucanje. Vaš igrač će skočiti i ako je u mogućnosti uhvatiće loptu. Ukoliko uspete da prekinete napad dobićete opcije za izbor taktike, a zatim i formacije. Trudite se da protivnicima oslabite mesta jer se lako može desiti da vas neko od njih pretrči preko linije vašeg gola i napravi Touchdown koji donosi 6 poena. Posle Touchdowna šutira se na gol sa desetak jardi, a pogodak donosi još jedan bod.

Kada ste u napadu dobijate veliki izbor napadnih taktika, od kojih se posebno razlikuju šutevi iz ruke (Punt) i sa zemlje (Field Goal). Mogu biti direktni ili zavaravajući (Fake). Ako su lažni, onda su to dodavanja rukom. Kad dodavanje se u gornjem delu ekrana pojavljuju slike tri igrača koje pokazuju njihovu poziciju i mogućnost da prime dobačenu loptu. Vodeći računa o tome dodajete loptu odabranom igraču pucanjem + levo, gore ili desno (zavisno gde se igrač nalazi).

Mesto na koje lopta treba da padne obeleženo je uskim krugom na koji treba dovesti igrača koji će primiti loptu. Pazite da loptu ne presretne protivnički igrač (interceptions) jer tada prelazite u odbra



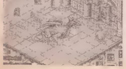
CADAVER NEW



Ovo nije nova verzija CADAVER-a već samo par dodatnih nivoa za ovu neponovljivu fantastičnu igru. I grafika i zvuk su ostali isti (na vrhunskom nivou), jedino je boja glavnog lika našla drugačija. Odmah na početku da kažemo, ako ste osoba koja pati komplikovan smisao da bi bacila mozak u čošak potamanite par miliona malih zelenih, nemojte uzeti duže. Nije ova igra za vas.

Logičko zaključivanje je jedini način da se (eventualno) savlada partija. Na samom početku nalazite se u predvorju zamka. Na severu, istoku i zapadu su zaključana vrata. Pokupite dnevnik u kome svakog trenutka možete videti zdravstveno stanje i još neke važne podatke. Pored vas se nalaze tri burela. Kada ispitate prazno bure, otkrićete predmet na dnu. Odvucite bure do oluka iz kog kaplje voda. Kada se bure napuni, na površinu izranja kutija. Otvorite je i uzmite ključ i Reverse Spell. Ubacite ključ u ključaonicu i prođite kroz severna vrata. Ona se za vama zaključavaju. U stražarskoj sobi (Guard Room) iz ormančića uzmite i proučite dnevnik koji donekle objašnjava vašu misiju na ovom nivou. Ispod kostiju je ključ. Pritisnite dugme na zidu i pokupite dijamant. Otrov će prestati da deluje za par trenutaka.

Idite na istok. Pokupite zlatne novčiće i otvorite kovčeg. Pokupite dijamante. Na severu uzmite srebrni krčag i iz sanduka pokupite i napitak za snagu. Na stolu se slo la uzmite plitinu i vratite se do un-



nu. Šut na gol ne bi trebalo izvoditi preko 30 jardi. Uspešan šut će vam doneti 8 koda. Ako se desi da nekom igraču ispadne lopta, svi skaču na nju (fumble). Preporučljivo je unimati brze timove. Tada možete primeniti izgodnu napadnu taktiku – izaberite Fake Punt i pokušaj te da protrčite ceo teren sa leve ili desne strane. Ukoliko držite pritisnuto dugme vaš igrač će se kretati zatvorenije i grublje i biće ga teže zaustaviti. Ako vidite da vam nema spasa možete „unrabiti" koju jardu bacanjem igrača napred.

Darko i Draško DRAŠKOVIĆ

LEISURE SUIT LARRY 5



Nakon dužeg vremena „Sierra" nam je n naše računare vratila smašnog zavodnika Larija Lanera u igri čiji pun naziv glasi: LEISURE SUIT LARRY 5: PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK.

Na početku Larija zatičemo zaposlenog u filmskoj kompaniji „Pura Prod Corp" iz Los Anđelesa koja isključivo proizvodi filmove obeležene znakom X. Kada vas šef Silas Screwemall (kakvo prezime!) pozove donesite mu kafu. U kancelariji se održava sastanak odbora koji upravo razmatra kandidatkinje za novu seriju filmova ove kompanije. U uži izbor su ušle tri devojke. Međutim njih je potrebno prethodno snimiti „na delu" kako bi se izabrala najbolja. Za tu misiju naravno zabrade Larija tj. vas. Dakle vaš zadatak je da mini kamerom (dobićete je od šefa) snimite sve tri devojke i da vratite snimljeni materijal u studio.

Kada dobijete kameru izađite u hodnik, uđite u svoju kancelariju. Sa stola uzmite Aero Dork karticu a iz gornje fioke u krajnjem desnom ormanu izvadite dosijea sve tri devojke. Kliknuvši sa hand (ruka) ikonom na svaki dosije dobićete jedan karakterističan predmet u vezi svake od njih. Dosijei glase na:

1) Michelle Milken iz Njujorka (u dosijeu ćete naći maramicu)
2) Lana Luscious iz Atlantik Sitija (kutija šibica)
3) Chi Chi Lambada iz Majamija (kartica). Vratite se u hodnik i idite do sobe za montažu.

Prođite levo i sterilizujte ruke. Pored monitora u dnu ekrana nalaze se trake koje odgovaraju vašoj mini kameri. Pokupite ih. Trake su već korišćene i zato ih treba prvo obrisati. Priđite brisaču i obrišite svaku ponaosob. Pored se nalazi kasefoton. Uključite ga i vidite nešto zanimljivo. Otvorite fioku u stolu i naći ćete punjač baterija za kameru. Vratite se u hodnik. Uključite punjač u utikač na zidu, a zatim kameru stavite u punjač. Ikonom Eye (oko) proveravate koliko su baterije pune. Kada indikator dostigne 100% isključite sve iz struje i izađite napolje. Ako ste prethodno sve dobro uradili ispred zgrade će vas čekati kola. Uđite u njih i pođite na aerodrom.

Kada izađete iz kola Aero Dork karticom kliknite na automat na nasu u aerodromsku zgradu. Od ponuđenih pravaca putovanja odaberite Njujork. Unesite šifru i dobićete rezervaciju za Njujork. Uđite u aerodromsku zgradu. Pođite vratima iznad kojih se nalazi kamera i pokažite svoju Aero Dork karticu. Vrata će se otvoriti, uđite u čekaonicu. Sačekajte izvesno vreme, a kada se pojavi natpis „Now Boarding" ubacite rezervacijsku kartu u prorez i uđićete u avion. U avionu uzmite časopis i čitajte ga. Lariju ubrzo susiče umor i on pada u san sanjajući Pati. Profesionalna pevačica i Larijeva devojka, Pati je na kraju treće igre bila sa njim. Ali sada peva na drugom kraju Amerike u nekom otrcanom lokalu.

Predstava je završena. Pati ulazi u kancelariju svog šefa gde je čeka neprijatno iznenađenje – otkaz. Razočarana izlazi na ulicu gde joj prilazi neki čovek. To je inspektor Desmond koji je moli da mu pomogne tj. postane tajni agent. Suština je u tome da policija odavno sumnja da određene muzičke kuće pored legalnog posla snimaju i razne „bezobrazne" materijale i tako šire ih ulicaj među mladima. Od Pati se traži da se uvuče u njihove redove i pribavi dokaze o ovome.

Naći ćete se u FBI laboratoriji. Kada vam Twit objasni detalje misije prebacite se po laboratoriji i Eye ikonom kliknite na sve laboratorije idite desno. Sada će vam Twit dati neke šifre od kojih je najbitniji telefon inspektora Desmonda. Nastavite desno i idite u ordinaciju dr. Hupsna gde ćete biti podvrgnuti zanimljivom lekarskom pregledu.





U ugradiće vam i odašiljač tako da u svakom trenutku mogu da detektuju gde se nalazite. Kada se vratite u laboratoriju uzmite sa stola Datamen i Datapack, a na sledećem ekranu i Hooter Scooter. Izađite napolje i uđite u kola. Ubacite Datapack u Datamen i pokažite ga vozaču. Nazovite inspektora Desmonda i zatražite dokument u PC Hammeru. Dok vožnja traje, Pati će zaspati i početi da sanja.

Vraćamo se u avion za Njujork. Lari se budi pred sletanje. Kada se pojavite u holu aerodroma pogledajte automat i uzećete novčić. Idite levo i ukoliko je to potrebno napunite kameru. Sada ubacite prvu traku u kameru i ona je spremna za rad. Na zidovima hola aerodroma videćete reklame. Potražite onu koja se odnosi na iznajmljivanje kola i zapišite njihov broj. Idite desno i ubacite novčić u telefon koji je ispravan, ukucajte broj i recite da vam pošalju kola.

Izađite iz zgrade i uđite u kola. Vozaču pokažite maramicu i on će vas dovesti do Hard Disk Cafea. Pre nego što izađete iz kola, Lari će pokupiti Day Trotter (rokovnik) koji je neko zaboravio. Kada izađete iz kola, zavirite u rokovnik i naći ćete nešto novca i gomilu kreditnih kartica.

Uđite u restoran i razgovarajte sa recepcionarom. Budite dosadni, dosadni i dosadni, a i dosadni i na kraju će vam recepcionar dati kartu za ulazak. Kartu iskoristite na Money Boxu i gledajte šta će se desiti. S kartom priđite automatu za vrata, ubacite je u prorez i uđite u prostorije restorana. Sedite za obližnji prazan sto. Taman što ste seli pojavljuje se Michelle Milken vaša prva žrtva. Kada pređe u susednu salu pođite za njom (kliknite svoju kartu na automat). Lari će sesti za susedni sto. Kliknite na Michelle ikonom Talk i pričajte sa njom sve dok vas ne pozove za svoj sto. Sada joj dajte rokovnik i potajno uključite kameru. Zadajte joj poslednji udarac – dajte joj kreditne kartice. Ona naravno više neće moći da odoli „šarmu" tako velikodušnog čoveka i preći će na konkretno odavanje zahvalnosti.

Kada se sve završi idite u hol. Isključite kameru i telefonom pozovite kola koja će vas odvesti na aerodrom. Na potpuno isti način kao i u Los Anđelesu kupite kartu ovoga puta za Atlantik Siti i ukrcajte se na avion. Umorni Lari ubrzo sklapa oči.

Kola su konačno dovezla Pati ispred muzičke kuće K–Rap. Uđite unutra. Levo je direktorova kancelarija. Pogledajte faks PC Hammera i naći ćete šifru za otvaranje vrata. Na sredini kancelarije nalazi se veliki sto. Postoje dva načina da otvorite fioku. Ako pronjuškate po saksiji u kojoj je posađena velika biljka naći ćete ključ. Druga varijanta je da obijete bravu nožem za otvaranje pisama. Kada otvorite fioku zavirite u nju i videćete papir sa brojnom šifrom. Zapišite je! Pogledajte još jednom i naći ćete fasciklu sa dokaznim materijalom. Fotokopirajte sadržaj na fotokopir aparatu. Pri tome će Pati pokvariti aparat i sva se isprljati tonerom. Pre nego što se bilo ko pojavi vratite sve na svoje mesto: fasciklu u fioku, ključ u saksiju, nož na sto. Sada kada imate dokazni materijal idite u susednu prostoriju.

U uglu sobe zapazićete kabinu

sa tušem i kazino? Kliknite na kabinu i Peti će se uvući i ući unutra. Tek što je ušla, kabina će početi da propada kroz zemlju!? Zavaljite se u fotelju i gledajte smešan crtać.

Kada se Peti konačno nađe u podrumu, otvorite vrata i pokupite uočljivu rep muzičara. Idite dalje i priđite vratima Control Room B. Ukucajte šifru koju ste malopre začuli i ništa pisak i nište u studio. Sa police po-



kupite rolnu i postavite je na sto za snimanje. Podignite tabli ispred mikrofona i šest puta kliknite *Hand* ikonom na nju. Peti će iz šestog puta pogoditi taster koji traži. Ponovo priđite stolu za snimanje i startujte ga. Rezultat je snimljena pesma PC Hammera ili nov dokaz. PC Hammer će vas primetiti i ispod vrata postaviti prepreku tako da ne možete da izađete. Tri puta kliknite na rolnu trake: time ćete je zaustaviti, premotati i ponovo zaustaviti. Pojačajte intenzitet zvuka na maksimum i prolanite se na mikrofon. Stakla će popucati i Peti će biti slobodna. U kolima ponovo kliknite Dalamenom na vozače i kola će krenuti. Ubrzo će Peti zaspati.

Posle ugodnog leta, Lari će se naći u Atlantik Sitiju. Na aerodromu ponovite potpuno istu proceduru kao pri dolasku u Njujork. Jedina razlika je što ćete novčić pronaći u paker automatu. Ne zaboravite da zamenite traku u kameri. Kada uđete u kola, pokažite vozaču knjigu od šibica i kola će vas dovesti do Tramps Casino.

Ispred ulaza u kazino razgovarajte sa devojkom sa leve strane vrata. Ona će vam dati 10 žetona. Uđite u salu i priđite nekom od poker aparata. Kockajte se sve dok vam saldo ne pređe 700 žetona. Najbolje je da pri svakom dobitku sačuvate poziciju. Kada završite sa kockanjem idite ka višem ekranu i uđi ćete u striptiz salu. Platite 25 žetona i sedite u prvi red. Posle programa izađite iz kazina i krenite desno duž doka. Posle par ekrana ušli ćete na farmu „Aqua Skates". Uđite i iznajmite koturaljke. Hitre koraku izađite i stavite ih na noge. Vozite se sve dok ne naiđete na vašu drugu žrtvicu – Lanu Luscionu. Priđite joj, razgovarajte sa njom i pozvaće vas na rvanje u blatu. Skinite kolu raljke i vratite ih Ivani. Vodite računa o sledećem: one vam neće vratiti celokupnu sumu, već onoliko umanjenu koliko ste oštetili koturaljke. Zato pazite dok ih vozite.

Vratite se u kazino i uđite u striptiz salu. Pozornica je pretvorena u veliki bazen sa blatom. Čuvar će vas pitati da li želite da pasivno gledate, ili da aktivno učestvujete. Platite mu 500 žetona i učestvovaćete. Sedite u prvi red i uključite kameru. Kada se Lana pojavi, pozvaće vas u ring. Na ekranu će početi da se pojavljuju delovi Laninog tela. *Hand* ikonom ih hvatajte što brže. Posle ovoga slede stvarno smešne scene.

Kada se sve završi, isključite kameru i razgovarajte sa vratarem na ulazu u kazino. On će pozvati kola za vas koja će vas prebaciti do aerodroma. Kupite kartu za Majami i ukrcajte se u avion. Već prepoznatljivo: Lari će brzo zaspati.

U sledećoj sceni Peti zatičemo ispred visoke zgrade u kojoj se nalazi firma „Des Rever Records". Uđite u zgradu. Sa leve strane imate spisak soba. Nađite „Des Rever Records" na spisku i molite čuvara da vas najavi. Kada stignete gore u holu pokupite zlatnu ploču. U blizini se nalazi gramofon. Stavite ploču na njega. Treba da slušate ploču četiri puta i to na 33 i 78 obrtaja i unapred i unazad. Bićete iznenađeni rezultatom. Uđite u studio. Po zdravicu vas izvesti Reverse Biaz i zamoliti da uhprovite par snimaka za njihovu kuću. Kliknite na sintisajzer. Treba da napravite tri snimka. Tri će uspeti i Biaz će vas pozvati da zajedno prosinšate melodiju. Kada mu se Peti približi, kliknite *Zipper* ikonom na Biaza i Peti će se žrtvovati za svoju domovinu. U kolima će Peti ponovo zaspati verovatno od umora izazvanog prethodnim naporima.

Lari je konačno stigao u Majami. Na aerodromu ponovite ustaljenu proceduru (punjenje kamere, menjanje trake, novčić, iznajmljivanje kola). Ovde je potrebno još nešto uraditi. Pored telefona kompanije za unajmljivanje kola zapišite i broj firme „Just Green Card". Prvo njih pozovite, a zatim kola. Kada izađete iz zgrade, a pre nego što uđete u kola, iz kante za smeće uzmite 100% legalnu zelenu kartu za američke doseljenike. Vozaču pokažite karton i doći ćete se pred ordinaciju dr Pullams čija je asistentkinja niko drugi do Chi Chi Lambada. Uđite u čekaonicu. Sa stola uzmite podmetač i obavijte ga oko glave kao da vas boli zub. Dođite do šaltera i izmislite nešto zanimljivo koja će se sažaliti i pustiti vas u ordinaciju.

Ubrzo će se pojaviti Chi Chi. Kada počne da vam čačka po zubima, kliknite *Eye* ikonom na nju da biste uspostavili „vizuelni kontakt". Uključite kameru i pričajte sa njom. U jednom trenutku ona daje zeleno karton. Za nju će to biti najviše pokloni u životu i za uzvrat biće spremna da vam da sve pozicije. Pošto to nipošto nije sprovedeno pitanje, odvešće vas u gimnastičku salu da vam prikaže „neke zahvale".

Pošto je Lari i ovde obavio posao, vreme je da se vrati kući u Los Anđeles. Isključite kameru i prenovite se u čekaonicu odakle ćete telefonom pozvati kola. Na aerodromu kupite kartu za Los Anđeles i ukrcajte se u avion. U isto vreme Peti prima čestitke od Inspektora Desmonda zbog svojih „žrtvi" i u znak zahvalnosti za sve što je učinila potpredsednik SAD je poziva na prijem za dva dana.

Vraćamo se u avion koji leti ka Los Anđelesu. Odnosno trenutno baš i ne leti, već se obrušava. Ij pada. Pada zato što je pilotu upravo istekao ugovor sa kompanijom i nema nameru da dalje upravlja avionom! Izbezumljena stjuardesa traži dobrovoljca koji bi zamenio pilota. Lari, koji je svojevremeno prodavao program FLIGHT SIMULATOR, prihvata izazov. Na ekranu će se pojaviti komandna tabla. Vaš zadatak je da pronađete taster koji uključuje auto pilota. *Hand* ikonom pretražite komandnu tablu i uspećete. Lari postaje heroj. Na aerodromu ga ovacijama dočekuju, a pozove ga i sam Predsednik SAD. Ispostavlja se da je u avionu bila i potpredsednikova mamica i zato Lari biva pozvan na isti prijem na koji je pozvana i Peti.

Na prijemu će se konačno sresti Peti i Lari. Njemu nikako nije jasno gde je ona sve vreme bila i kako su se svojevremeno rastali. Kada svi gosti budu zauzeli mesta, sa Peti ćete početi da razgovarate Julius Bigg. Posle svađe, on će uperiti pištolj u Peti. Aktivirajte Hooter Scooter i kliknite na Bigga. Ovim je obavljena i poslednja radnja koja se očekuje od igrača. Ostaje vam još da odgledate lepo urađen završetak.

Slobodan MAĆEDONIĆ
Bojan ADAMOVIĆ

THE GODFATHER



„Kum" bioskopski ep dospeo je na ekran vašeg kućnog kompjutera uz pomoć „US Gold"-a čiju ponudu nećete moći da odbijete (We're going to make you an offer you can't refuse).

Filmovi o „Kumu" govore o rastu i moći mafijaške porodice Korleone između 1901. i 1979. godine. Čine ga u ljubavi, časti, pravdi i smrti na sicilijanski način. Pitanje je kako je „US Gold" napravio briljantnu kompjutersku igru od 90 godina najčudnijeg života? Ma ha'ja – sasvim lako!

Prva stvar koja će vas oboriti s nogu biće grafika. Super ekran ostaviće vas bez daha fantastičnom i mešavinom – prava stvar. Intro je takođe veoma dobar. Čine ga izvodi iz novina i naslovnice o mafiji. Potom se otisnjete i svim svojim bićem utonete u lepanu kizaču panoramu Njujorka savršeno grafički rešenu. Tu je i prikladna zvučna podloga koja čini zbir zvučnih efekata, varijacija na početnu melodiju.

U ulozi ste Don Korleonea, a razlikitim italijanskim porodima. To znači da igru počinjete kao Marlon Brando (Vito) a završavate kao Al Pačino (njegov sin i naslednik Majkl). Treba da odstranite svakog ko deluje opasno, što znači gotovo svakog. Jedini ljudi koje ne smete povrediti su prolaznici, pored žena koja gura kolica sa bebom, policajca. Ako ih učinite, porodica Korleone će vas se odreći i igra se završava.

Energiju možete povratiti pomoću paketa za prvu pomoć koji leže po nekoliko mesta, dopadaju ih oni će je sasvim neznatno uvećati. U vašem





videkrugn naći će se i drugi predmeti ali n že pulpšeni nije baš ustanovio šta oni predstavljaju zbog nedovoljne vlastite veštine n rukovanju. Možda ćete vi biti bolje sreće.

Zanimljiv štos je i to što svi leševi ostaju tamo gde su n popriličnim lokvama krvi nemaju da nestaju uz dimne efekte. To znači da ako ste vešti možete eskpal pozamašnu kolekciju istih.

Igra zauzima šest disketa. Pošto je poprilično krvoločna, vredi žrtvovati diskete ali morate imati u vidu da ćete biti prinuđeni da ih često pa čak i usred igre menjate. ❑

Filip VOJVODIĆ–MEDIĆ

SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2



Komedija kao što bi vam rekao svako iz sveta šou–biznisa nije zabavan posao. Koliko ljudi toliko ukusa. Neko gnza lupih sul afmsha gledajući „Top Secret!" a ostaje potpuno hladan na humor Džeri Luisa. I obrnuto. Zato ne iznenađuje činjenica da se n svetu programera skoro niko nije usudio da napravi komičnu igru.

Kako su onda kreatori nastavka „Majmunskog ostrva" uspeli da se izbore sa nezahvalnom prirodom komedije? Kao i n prvom delu razbacali su tu i tamo humora po svačijem ukusu nadajući se da će većina ljudi ukapirati gegove. Tako humor ide od idiotskih razgovora tipa „koliko bi pile nakljucalo drveća kada b pile kljucalo drvo" do vođenja učenih razgovora o vezi egzistencijalizma i performans–umetnosti. Naravno kada pokušavate da se dopadnete svima može se desiti da ne usrećite nikoga. Na sreću situacije i dijalozi su iznijansirani tako da čak i ako ne nađete na humor tipa pašću–sa–stolice postoje dobre šanse da vam igra bar povremeno izmami osmeh.

Programeri „Lucasfilm"-a iskoristili su nekoliko ideja kuće „Sierra" i digitalizovali slike stanih majstora slikarstva. Rezultat je zaista impresivan – grafika ima pravi „prirodni" izgled. što je značajan napredak u odnosu na standardnu grafiku izrađenu nekim od poznatih grafičkih programskih paketa. Neke od scena n gradu Woodi cku izgledaju kao da su izvučene iz „Kapetana Kuke" Stivena Spilberga. Jedina zamerka je da se zbog visoko kvalitetne digitalizovane grafike sa mnogo detalja, razni predmeti koje je moguće upotrebiti često slabo razaznaju od ostatka okoline. I animaciji ličnosti koje srećete n igri je posvećena znatna pažnja, pa sve sa jedne podseća na crtani film.

SECRET OF THE MONKEY ISLAND 2 je prva „Lucasfilm" igra koja koristi novi IMUSE (Interactive Music and Sound Effects) muzički sistem. Prvo što upada u oči je način na koji program „glatko" prelazi sa jedne na drugu muzičku numeru prilikom prelaska iz jedne u drugu prostoriju. Muzika i zvuci menjaju se n zavisnosti od toga kako napredujete n igri. Na primer ako Guybrush upadne n žustri razgovor pozadinska muzika će se izmeniti i dobiti dramatičniji ton. Muzika je takođe iskorišćena da se igri da komični ton. Kao kada čujete temu iz „Indijane Džonsa" dok se Guybrush ljulja na lijani. Isto tako bismo se zakleli da smo čuli deliće teme iz „Terminatora" n trenutku kada Guybrush kaže „I'll be back".

Upravljanje Guybrushom vrši se preko tzv. SCUMM sistema. Ekran je podeljen na tri velika polja. Najveće polje je rezervisano za grafički prozor n kome je prikazana trenutna lokacija, glavna i ostale prisutne ličnosti. Ispod toga su dva manja prozora. U levom je lista ekranskih ikona (Look At – gledaj, Walk To – kreni ka, Use – upotrebi) a n desnom inventar predmeta koje poseduje vaš junak.



Korišćenjem miša ili tastature igrač može da deluje na sve n igri tako što dovodi u vezu odgovarajuću akcionu ikonu sa predmetom n igri ili u inventaru. Ponekad će biti zatraženo da naznačite i drugi predmet na koji je potrebno delovati. Npr. ako izaberete Use i nož. Sa drugim likovima možete započeti konverzaciju izborom Talk To ikone. Tri do četiri rečenice dijaloga pojave se na dnu ekrana, a na igraču je da izabere odgovarajuću. Drugi lik odgovara, a vi dobijate nekoliko novih rečenica za konverzaciju. Pravi užitak imaće igrači koji posvete dosta vremena razgovoru sa ostalim likovima ne izostavljajući čak ni najbizarnije razgovore. SCUMM sistem je pripovedački kojim je da se igrač postavi u ulogu aktivnog nosioca jedne avanture a ne da se testira njegov tonč zeč ili daktilografske sposobnosti.



Sama priča je dobro zamišljena i ima dobru strukturu. Kako se radi o dosta velikoj igri (6 Mb PC verzija) autori su je pametno podelili na nekoliko logičkih celina. Naglasak igre je na rešavanju zagonetki a ne na prostom izbegavanju opasnosti što znači da ste slobodni da isprobate i najluđe ideje. Na žalost ovo znači da n igri i nema „pravih opasnosti" što ne odgovara u potpunosti našoj predstavi o piratskom životu.

Radnja se odvija nekoliko meseci nakon dešavanja n prvom delu ove igre. Glavna ličnost, Guybrush možda je malo stariji ali nalo ništa pametniji. Pošto je svima u okolini dosadio beskrajnim prepričavanjem svoje epske pobede nad piratom Le Chuckom, odlučio je da sebi pribavi nov materijal za gnjavažu. Tako što će otkriti legendarno blago poznato pod imenom Big Whoop. Na nesreću Guybrushova trenutna pozicija je na ostrvu Scabb kojim vlada strašni Largo Le Grande, bivši pajtaš Le Chucka. Largo je doneo propis da niko ne može da napusti ostrvo a da ne plati takse. Tako ako Guybrush poželi da ode sa ostrva morate prvo da se resi Larga. Da stvari budu još gore na scenu se vraća i Le Chuck, smrdljiviji, bedniji i prljaviji nego ikad, i strasno želi da se dočepa Guybrusha.

● **The Largo Embargo.** Prvo idi n Woodtick i napusti da te Largo opljačka. Onda idi n močvaru. Pogledaj n mrtvačku sanduk pa ga upotrebi kao čamac da odeš do desnog kraja močvare gde ćeš naći kolibu n obliku mrtvačke glave. Uđi, pogledaj iebanje i uzmi kanap. Nađi i razgovaraj sa Voodoo Lady. Izađi iz kolibe i vrati se Woodtick. Poknpi znak pored mesta dobićeš esov. Zatim idi n brod sa vešom (Laundry). Uzmi kofu (pored tri pirata). Idi do broda sa barom ali uđi kroz jedan od tri prozora na krmi.

Uzmi nož pa izađi kroz prozor. Idi n brod–hotel i nožem preseci konopan kojim je vezan aligator. Pogledaj n poandn i uzmi mrvice od sira. Recepcioner će otići da uhvati krokodila a ti uđi n Largovu sobu i uzmi periku.

Idi u kartografov brod. Razgovaraj sa njim i uzmi čist list papira. pa idi n brod sa barom i razgovaraj sa barmenom o Largu. Largo će ući sočno pljunuti na zid. Kada izađe paperom obriši pljuvu, idi u močvaru i napuni kofu muljem (glibom). Vrati se n Largovu sobu i postavi kofu sa muljem na vrata. Sakri se za paravana i gledaj kako će Largo dobiti blato po glavi. Prati ga do broda sa vešom pa tamo porazgovaraj sa njim i vrati se n njegovu sobu. Zatvori vrata pa sa njihove zadnje strane uzmi karticu za rublje (Claim Ticket). Idi na brod sa rubljem i daj karticu Martyju.

Odšetaj do groblja idi do groba. Nađi grob Marcus Largoa i upotrebi ašov. Vrati se nazad do kolibe n močvari i daj papir sa pljuvačkom

com parku Largov veš i ostatke Largovog prstiju. Vuodno dami Ona će ti napraviti fetiš. Idi u Largovu sobu i upotrebi igle (Pins) na lutkici pre nego što te Largo izbaci iz sobe. Kada ti uzme Le Chuckovu živu bradu porazgovaraj sa vudu damom i pročitaj knjigu o Big Whoopu.

Idi na plažu i uzmi štap koji se nalazi na stazi koja vodi nazad u grad. Idi u brod sa rubljem. Otvori malu kutiju. Upotrebi štap na kutiji, upotrebi kanap na štapu pa ubaci mrvice sira u kutiju. Kada pacovi počnu da jedu sir, povuci kanap. Otvori ponovo kutiju i uhvati zarobljenog pacova. Idi u kuhinju gde si uzeo nož, ubaci pacova u lonac pa idi do dameus i pitaj kakva je čorba. Kada vidi pacova otpustiće kuvara. Popni se na palubu i pročitaj znak „Help Wanted". Vrati se do barmena i pitaj ga za posao prista ni da radi & i uzmi 420 zlatnika. Izađi iz kuhinje (kroz prozor) pa se ponovo vrati u bar. Barmen će te otpustiti. Nekim čudom, neće ti uzeti pare.

Idi na kartografov brod i kada Wally skine monokl da obriše oči brzo mu ga uzmi. Sada idi na poluostrvo (Peninsula) i razgovaraj sa kapetanom Dreadom. Daj mu monokl i iznajmi njegov brod. Na mapi izaberi ostrvo Booty. Dok si na brodu uzmi seme za papagaje i uđi u kabinu.

● **The Four Map Pieces.** Na ostrvu Booty razgovaraj sa stercem i saznaj mu ime. Idi u snalkvarnicu pa kupi pauksle (bradski rog) i lapolirana teslaru. Idi do kapetana Kate i uzmi letak (Leaflet). Ouda ići na takmičenje u pljuvanju i idi do zastavica koje označavaju prvog, drugog i trećeg. Upotrebi rog i kada se majstor pljuvanja (Spitmaster) udalji uzmi zastavice. Vrati se do Jolly Resta i otplovi do ostrva Phatt Tamo će te uhapsiti, što god učiniš. Kada se nađeš u zatvoru gumi madraci naći ćeš štap. Upotrebi štap da dohvatiš udžnu kost kostura u susednoj ćeliji daj kost psu uzmi ključ i otvori ćeliju. Pregledaj koverte na polici otvori ih i uzmi sve.

Idi u biblioteku i u kartoteci potraži Disasters. Kada budeš popunjavao svoju člansku kartu obavezno napiši da imaš 21 godinu. Onda uzmi svaku staru knjigu osim „The Joy Of Hex". Idi do lenjera pored vrata i otvori ga, pa uzmi sočivo. Idi u aleju koja je najbliža Jolly Restu i posmatraj kockare. Kada on ode, prati ga do druge aleje pa pokucaj na vrata i pitaj za sledeći broj. Vratar će podići ruku, pridrži prste. Idi se kockaj i kada pobediš pitaj za Invitation. Ponavljaj ovu pobedničku strategiju sve dok ne dobiješ sve tri nagrade.

Idi do guvernerove vile. Stražaru reci da je izbio požar u kuhinji i potrči uz stepenice. Upotrebi knjigu iz biblioteke na knjizi na krevetu. Vrati se na ostrvo Scabb i pogledaj kako će uhapsiti Katea. Idi u brod sa barom i naruči Blue Whale i Yellowbeard s Baby. Upotrebi plavo piće na žutom da bi dobio zelenu mešavinu od koje pljuvačka postaje gušća. Upotrebi bananu iz koverte na mali rounmu. Uzmi jo-jo. Idi do drvoda sa rubljem i prebacuješ drvenu nogu gusaru koji spava. Idi do stolarevog broda i uzmi čekić i eksere. Idi na ostrvo Booty u Stanovu prodavnicu polovnih mrtvačkih kovčega i reci da bi hteo da kupiš jedan. Zamoli Stana da sedne u kovčeg, zatvori kovčeg i prikucaj ga ekserima. Uzmi ključ od kripte (Crypt) i upotrebi čekić na blagajni.

Idi na takmičenje u pljuvanju i prijavi se ali prvo popij zelenu mešavinu. Malo kombinuj i pobedi na takmičenju. Idi u antikvarnicu i pitaj za mapu. Prodavac će reći da je manja za figuricu ludog majmuna. Prodaj mu Spitting Plaque i reci mu da je to pljuca Le Chuckovog ubice. Daće ti 6000 zlatnika. Sada pogledaj u knjigu o nepogodama (Disasters) i zapamti koordinate ludog majmuna. Idi na ostrvo Phatt u zatvoru uzmi kovertu sa police i oslobodi Katea. Idi nazad na ostrvo Booty i zakupi brod od Kate. Idi do mesta gde je ludi majmun, zaroni i uzmi figuricu.

U antikvarnici zameni figuricu za mapu. U prodavnici za kostime pokaži prodavcu pozivnicu i daće ti kostim. Idi u guvernerovu vilu, pokaži stražaru kostim i pozivnicu i uđi u vilu. Gurni kantu za smeće i pusti da te kuvar juri dva kruga oko kuće. Kada mu dovoljno odmakneš, otvori vrata pored kante i uđi, uzmi ribu i izađi. Ispred vile uzmi psa. Idi na ostrvo Phatt na kukuruzu. Kladi se sa klincem i daj mu ribu. On će lagati o svom ulovu daj mu na znanje da znaš da laže. Daće ti štap za pecanje. Idi do vrha vodopada i upotrebi jo-jo na pumpi. Siđi i uđi u tunel. Kada dođeš do kolibe otvori kovertu iz Kateovog zatvora i dobićeš grog. Uđi i traži mapu. Kada dobiješ svoj pehar (Mug) upotrebi ga na drvetu sa Near Grog. Kada izađe čovek otvori prozor levo od vrata.

Idi na ostrvo Booty. U vili se popni uz stepenice i uzmi veslo iznad kreveta. Idi do velikog drveta, uzmi dasku i upotrebi je na rupi koju vidiš levo. Popni se i upotrebi veslo na sledećoj rupi. Odgledaj san i zaplači ga. Kada se probudiš uzmi delove vesla i odnesi ih stolaru na ostrvu Scabb da ih sastavi. Idi na stenu na ostrvu Booty i upotrebi štap za pecanje i mapu. Ptica će ti ukrasti mapu i odneti je do velikog drveta. Idi tamo i idi na dasku. Upotrebi veslo u sledećoj rupi stani na veslo i uzmi dasku pa je upotrebi na sledećoj rupi i tako nekoliko puta dok se ne popneš. Idi do najdalje zgradice i uzmi teleskop. Uđi u najbližu kolibu. Pogledaj mape i potom upotrebi psa na njima. Tako ćeš dobiti još jedan parče mape.

Idi u antikvarnicu i upotrebi hranu za papagaja na kuki gde je bio zakačen znak. Kupi ogledalo i idi u kolibu na ostrvu Phatt. Stavi ogledalo u ram. Izađi i teleskopom pogledaj statuu majmuna. Odredi ciglu koju pogađa svetlo sa ogledala uzmi ogledalo pa gurni pomenutu ciglu. Uzmi parče mape od kostura, pa idi na groblje na ostrvu Scabb. Otvori kriptu i uđi. Upoređi citate iz knjige o poznatim piratima sa citatima na kovčezima. Nađi Rapscallionov kovčeg i otvori ga. Uzmi pepeo. Idi do vudu dame i pogledaj fiešice. Uzmi flašicu Ash-2-Life TM. Vudu dama će ti tražiti pepeo da smuti napitak. Daj joj pepeo pa kada završi uzmi pomenutu bočicu. Upotrebi flašicu na pepelu.

Pokušaj da zavrneš gas u kolibi. Idi na plažu i u kolibi zavrni gas, pa se vrati u kriptu. Upotrebi flašicu na Rapscallionu i on će ti dati parče mape. Sada imaš 4 dela. Idi do kartografa, daj mu sočivo i delove mape. On će te poslati do vudu dame da uzmeš Love Bomb. Odvuci mu, pogledaj natpis na stolu i otvori vreću označenu sa Juju. Idi u močvaru i uđi u kutiju.

■ **Le Chuck's Fortress.** Kada dođeš u tvrđavu idi desno pa levo i nastavi desno kroz tunel dok ne dođeš u predsoblje lomaicu. Razgovaraj sa Wallyjem pa idi i pogledaj sve znakove. Pregledaj popljuvani papir i zapiši stihove. Uđi u stražnji tunel i pogledaj prvi stih. Nađi statuu koja odgovara opisu (ruke na vrhu glave na sredini rebra dole) gurni je i idi ka njoj. Uradi isto sa sledeća tri stiha. Trebalo bi da se nađeš pred velikim vratima, otvori ih i uđi. Uzmi ključ, bićeš uhvaćen i mučen. Srkni zelenu meša-





vinu i pljuj po svemu u sobi bsa prekida, tako ćeš ugasiti vatru. Sad upali šibicu.

● **Dinky Island**. Pogledaj znak. Idi do destilerije, uzmi čašu za mer- bni i upotrebi je na destileriji. Po- gledaj u bure i uzmi kreker. Poraz- govaraj sa Hermanom ali se ne tru- di da mu odgovaraš na pitanja. Daj kreker papagaju, a on će ti dati prvi putokaz. Izvadi flašu iz vode. Uzmi polugu pored durela i idi u džunglu. Nađi nbrijak (Pond) i uzmi konopac na kutiji, otvori kutiju i uzmi dina- mit. Nađi drvo o kojem visi džak. Udari flašom po drvetu i tako razbi- jenom flašom pocepaj džak. Uzmi Cracker Mix i pomešaj ga sa desti- lovanom vodom iz čaše. Idi istočno od nbrijaka, kao što je rekao papa- gaj. Daj mu kreker i on će ti dati sledeći putokaz. Idi tamo, pa mu daj zadnji kreker i sledi njegovo uputstvo. Doći ćeš do do mesta „X". Iskopaj rupu na mestu „X". Upotrebi dinamit u rupi, veži kanap za polugu i upotrebi kanap na sav- jenom metalu na vrhu rupe. Sada će se pojaviti guverner, ali kanap će pući i ti ćeš pasti u rupu.

Kada se nađeš na zemlji, nađi prekidač za svetlo, blizu sredine ekrana. Uključi ga i pojaviće se Le Chuck i pokušati da te ubije po- moću letiže. Nestaćeš i pojaviti se ponovo, a Le Chuck će ponoviti ce- lu stvar još nekoliko puta. Kada prestane da to čini suviše brzo, idi u skladište i uzmi flašu sa tut-gu- tom (Root Beer), lutku Kewpie i ba- lon. Idi u sobu za prvu pomoć i uz- mi lekinu glavu. Otvori kutiju sa đubre i uzmi šprić, otvori flašu i uz- mi rukavice. Nađi sobu sa mašinom za grog i upotrebi rukavice na tan- ku sa helijumom. Onda uzmi nazad novčić kroz prorez za vraćanje na mašini za grog. Sačekaj da Le Chuck dođe i nagne se da uzme novčić. Brzo upotrebi Pick Up iko- nu na Le Chucku, uzećeš njegov donji veš.

Uđi u lift i malo se vozi gore-do- le. Na nižem nivou u lift će ući Le Chuck. Upotrebi polugu i njegova brada će se zaglaviti u vratima. Ka- da se vrata ponovo otvore, počupaj mu bradu. Onda idi na niži nivo, gde će se Le Chuck pojaviti. Daj mu čistu belu maramicu koju ti je Stan dao. Upotrebiće je i vratiti je, a onda je pomoću letiža dezintegri- šati (ovo se mora brzo uraditi). Ka- da se ponovo pojavi, ubaci njegovu krvavu maramicu, lutku, donji veš i ostatke brade u Juju džak. Dobi- ćeš fetiš koji pulsira od energije. Nađi Le Chucka i upotrebi lutku. On će htiti da pobegne, ali prati ga i upotrebljavaj sve što stigneš na lutki. Kada uspeš da otkineš lutkinu nogu, pobedio si.

SECRET OF THE MONKEY IS- LAND 2 je retka pojava u svetu igara, jer postavlja nove standarde. To je zaista igra koji treba videti i čuti da bi poverovali. ┘

Biljana LEKIĆ
Zoran DŽELETOVIĆ
Mirko JURTELA

konopci kojima se možete kretati, ali povedite računa da ne propad- nete kroz otvore koji se nalaze na nizu uskih platformica od kojih je konopac izgrađen. Nikad ne može- te znati šta vas dole očekuje, zato oprezno. Pre nego što uđete na neki ekran prvo pucajte a zatim pi- tajte ko je (to baš ne spada u pravi- la simulerske službe, ali nema ve- ze). ┘

Radoljub ŽIVADINOVIĆ

DEVASTATING BLOW

„Razarajući udarac" još je jedna potvrda da su igre zvučnih imena loše. Prosječna grafika, loš zvuk, kompleksnost ravna nuli.

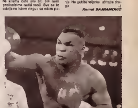
Kao mlad i perspektivan bokser imate za cilj osvajanje titule svjet- skog šampiona. Zbog toga ste se prijavili u ligu čiji pobjednik auto- matski postaje izazivač svjetskog šampiona. Prije borbe možete po- gledati statističke podatke svog prvog protivnika. Big Edija. Iako ime izuzetno dobar status u ringu je pravi šmokljan. Njega i ostale boksere u kvalifikacijama možete pobijediti u prvoj rundi. Sve što tre- ba da uradite je ba prdete protivni- ku i udarate ga dok ne padne na pod. Jednostavno je upravo tako kako zvuči. Čak i ako spustite ruke vaš protivnik vas (ko zna zašto) ne- će udariti. Nakon što tri puta obori- te protivnika, meč se završava u va- šu korist.

Između mečeva imate treninge na kojima ćete sve što ste radili protivnicima raditi vreći. Sve se to odvija na istom ringu i sa istom po- zadinom ij publikom koja navija. Svjetski šampion Ultimate je jedini bokser koji uzvraća udarce kako treba, ali i on će na kraju pokleknu- ti. Kompjuter vam čestita na tituli i time ste završili igru.

Autor igre je napravio i jednu in- teresantnu stvar. Nakon što obori- te protivnika ne pod, pogled na ring je iz ptičije perspektive. U donjem lijevom uglu se pojavi slika suca koji odbrojava dok se oboreni bok- ser pridiže. Igra je pravo razočare- nje. Ne gubite vrijeme, učitajte dru- gu. ┘



Kemal BAJRAMOVIĆ

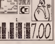


TITANIC BLINKY

Čitaoci se verovatno sećaju igre BLINKY'S SCARY SCHOOL. Glavni junak je bio simpatični duh po ime- nu Blinki, čiji zadatak nije bio nima- lo lak. Morao je da predudi lorda Havila Mek Taviša u njegovom dvorcu u Škotskoj. Firma „Zeppelin Games" pruža nam priliku da se ponovo družimo sa Blinkijem.

U ovoj noćnoj avanturi nalazite se na čuvenom Titaniku, brodu koji je pre porinuća bio poznat kao ne- potopljivi plovilo, a kao što znate završio je neslavno. Al programeri su rešili da malo promene istoriju uz pomoć simpatičnog duha. Blinki je na brodu te kobne noći i ... dalje znate i sami.

Imate vrlo efikasno oružje, piš- tolj, kojim krčite sebi put. Neprija- telja ima dosta ali neke ne možete da uništite, kao što su na primer puževi. Raspolažete svojom koli-



činom energije koju ipak ne treba uludo trošiti, jer startujete sa samo tri života. Uz put ćete videti novčića u koje pucajte jedanput, zatim im priđite i povucite palicu nadole či- me uzimate predmet koji se stvara.

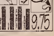
Evo i kratkog objašnjenja palube u onom što se na njoj nalazi. Tu su mnogobrojne platforme sa neprija- teljima, zatim čamci za spasavanje



POPULOUS 2

Prvi deo, koji je bio izabran za igru godine, još uvek je fantastičan i ne- viđeno primamljiv. Ali POPULOUS II je u klasi tzv. simulacija stvaranje nenadmašiv.

Sistem i način igranja su isti kao u prvom delu. Levim dugmetom mi- ša gradite, a desnim uništavate igde je to moguće zemlju. Neke kone su ostale iste, a došlo je nekoliko novih. Pre početka igranja kreirajte svoj lik i rasporedite date poene iskustva gde vam se sviđa. Iskustvo stičete posle sa- vršenog nivoa. Možete dobiti do pet poena, a možete ostati i praz- nih šaka, sve zavisi koliko ste us- pešnosti pokazali na pređenom ni- vou.





Kada sve odredite odaberite Start Conquest i igra počinje. Naći ćete se pred ekranom gde su vam pokazane moći koje posedujete. Kliktanjem na njih videćete kako izgledaju u delovanju (u većini slučajeva). Možete takođe videti i sliku svog protivnika i njegove sposobnosti. Na početku protivnički bogovi su spori i pospani dok kasnije postaju sve dinamičniji i već oko dvesiotog nivoa imaćete pravih problema sa njima.

Sam izgled ekrana nije identičan prvom delu. Naime, igra se ne odvija na stranicama knjige nego na ostrvu koje lebdi u vazduhu. Oko ostrva su ikone. Gore-levo je drugo ostrvo na kome se nalazi mapa po kojoj se pokrećete kliktanjem levim i desnim dugmetom miša. Gore-desno predstavljen je odnos vaših i protivničkih snaga, na veoma originalan način amfiteatrom u kome se pojavljuje publika. Plave tačke predstavljaju brojnost vaše populacije a crvene protivničke. Ako na neki zamak ili čoveka postavite znak pitanja, on će se pojaviti u amfiteatru i bićete u mogućnosti da gledate kako napreduje hon sa umire.

Ikone sa moćima su nešto drugačije nego u prvom delu. Više nemate unapred određen i stalan broj moći koje možete koristiti. Naime, različite mogućnosti ali ćete ili gubite kako napredujete. Moći su podeljene u više grupa i kliktanjem na svaku dobijate prikaz čarolija te grupe koje trenutno posedujete.

Možete stvarati uragane, vihove, oluje. Možete munjama gađati protivničku teritoriju, postavljati moć vaše sadiš drveće, cveće, ograde, vaši gradove zidovima, slati vatrenu kišu ili stubove na protivnika. Sve je to sjajno animirano i propraćeno sujentičnim zvucima. Na nekim nivoima moguće je rušiti i graditi zamo na sopstvenoj teritoriji, dok je na drugim to moguće raditi i kod protivnika. Pravo je uživanje sklonili zemlju ispod protivničkog čoveka i gledati ga kako se davi. Za kraj evo nekoliko šifri: THOMAT NEIT WOOF EMLOW MMUPAF

Sada je došlo vreme za ono sudbonosno ali... Ali tog sudbenosnog ali nema zato što su svi detalji igre doterani do perfekcije. Grafika je zaista fantastična, animacije je super, zvuk neverovatno realan. O primenljivosti i atmosferi ne treba ni govoriti! Program se ovoga puta nalazi na dve diskete, a vredelo bi ga imati i da je na tri puta više disketa.

Video budućnost

Kako će se gledati igre sutrasnjice. Bolja grafika, zvuk, brzina. To svi znaju. Evo pogleda na dva nova projekta koji će sigurno promeniti način igranja budućih video-igara.

Specijalno za „Svet igara 10" iz Kanade
Aleksandar PETROVIĆ

Američka firma „Balon Technologies" došla je na ideju da omogući igračima „Sega" Genesis i „Nintendo" NES igračkih konzola da igraju preko modema sami ili protiv drugog vlasnika konzole.

TelePlay projekat

Dodatak koji to omogućava nosi naziv TelePlay. Sistem je tako napravljen da čak i „Nintendo"-vci mogu da igraju protiv „Sega" igrača. Sličnu ideju već sprovedenu u delo opisali smo u SK 3/92 u rubrici Bonus Level. Firma „Sierra" napravila je to za vlasnike PC-ja. Ali kao što ćemo videti, u „Balon Technologies" su otišli još korak dalje.

Ideja da se napravi modem za igračku konzolu potpuno je nova. Pošto je svaka igračka konzola u suštini kompjuter bez tastature, moguće ju je povezati specijalnim modemom na telefonsku liniju.

Glavni u „Balon"-u znali su da bi suviše koštalo da sami prave modeme, pa su sklopili ugovor sa poznatim proizvođačem PC-dodataka firmom „Keytronics". Ubrzo su u „Keytronics"-u napravili specijalne komunikacione kertridže i modeme. Cena je 60 dolara za NES i 70 za Genesis.

Uspostavljanje kontakta

Modem za NES priključuje se ispod same mašine, debljine je 3-4 cm. Genesis modem se priključuje na kertridž slot konzole. Slot za CD-ROM morao je da ostane slobodan, iako da se kertridži ubacuju u kućište samog modema.

TelePlay nije samo obična igračka ideja. Mozgovi u „Balon Technologies" omogućili su da na konzolu mogu da se priključe i IBM-kompatibilna tastatura i PC-kompatibilni printer. Kada igrač nabavi tastaturu, ostaje mu da kupi kertridž sa uslužnim programom, a ne igrom. Recimo tekst-procesor ili neki komunikacioni program za priključivanje na bazu podataka kao što je BBS Svet Kompjutera. Od tog trenutka, konzola se naziva kompjuter.

Pozivaju se kertridži

Najvažnija za ovaj sistem je softverska podrška. U startu TelePlay će igračima dati mogućnost igranja 4 igre.

Evo kako će da izgleda ceo proces novog načina igranja. Vlasnik NES-a ili Genesisa sa modemom pozove telefonom igrački centar. Kada uspostavi vezu iz centra se šalje kompjuterski signal telefonskom linijom, konzola ga prima i pretvara u sliku na TV-u. Korisnik ima mogućnost da iz menija izabere igru koju želi da učita. Ovo upitan da li želi da igra sa nekim igračem koji je takođe na vezi, ako je odgovor potvrdan, njih dvojica igraju jedan protiv drugog, iako se nikada nisu upoznali, a mogu međusobno biti udaljeni 1000 km.

Kao što rekosmo, u početku će igračima biti na raspolaganju 4 igre. Na prvi pogled to deluje malo, ali treba znati da su to originalne igre autora „Balon Technologies". Za konzole ne postoje igre koje je moguće igrati preko modema. Istina, ni za kompjutere ih ima vrlo malo.

TERRAIN WARS igrača stavlja u ulogu kapetana svemirske flote sa zadatkom da uništi neprijateljske snage. BUILD-A-BETTER DINOSAUR omogućava da se prave dinosaurusi. Na raspolaganju su delovi tela čudovišta koje treba sastaviti i boriti se protiv praistorijskog Frankenštajna drugog igrača. ORDER OF THE TALON je jedna vrsta borilačke igre za dva igrača. BATTLE STORM je strateška simulacija. Mudrom taktikom treba uništiti neprijateljsku artiljeriju, pešadiju i avijaciju.

Pravljenje ovih igara nije nimalo lako, jer su autori morali da programiraju specijalne protokole - programerska „pravila" koja omogućavaju NES konzoli da komunicira sa Genesis. Pored toga, svaka igra obezbeđuje protok signala između konzola u oba smera preko modema i prevodi ih u akciju na TV ekranu.

Još trikova

Pored toga, „Balon" planira da prodaje i specijalan tzv. Downloadable kertridž. Omogućiće igraču da uči-

ta kompletna 8-bitne ili 16-bitne igra u svoju konzolu preko telefona. Naravno na raspolaganju će prvo biti „Satou"-igre ali firma pregovara i sa uskoro „Nintendo" zastupnika, za postojeći NES softver.

Downloadable kertridž se ubacuje u slot konzole. Razlika između običnog i ovog kertridža je u tome što Downloadable ima EEPROM (reprogramabilni ROM) čip. Igra se jednostavno učita kompletna u kertridž. Kada želi novu igru igrač pozove „Satou" centralu i učita je na isti kertridž. Naravno, svako učitavanje će se plaćati „Satou"-u, slično video-klubu. Cena će biti oko $5–$15.

Prvi igrači će moći da oprobaju nevi sistem igranja oko januara '93.

Projekat Game Channel

Drugo čudo igračke tehnike zove se Game Channel. Lociran u Torontu, uskoro treba da počne sa emitovanjem specijalni TV-kanal sa video-igrama! Za razliku od „Sierra" i „Baton Technologies" rešenja koje su zahtevale kompjuter i konzolu da bi se igrač igrao na Game kanalu, trebaju mu samo TV prijemnik i telefon! Igranje će biti omogućeno non-stop 24h, moguće je igrati protiv drugog igrača na daljinu.

U vreme izlaska ovog broja trebalo bi da je ceo sistem proradio sa početnih 60 gara. Ukupno 161 TV-kablovski centar širom Kanade i SAD već su spremni da primaju signal iz Toronta i prosleđuju u mnogobrojne gradove.

Plati pa gledaj

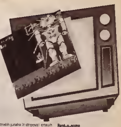
Da bismo shvatili kako radi Game kanal potrebno je znati razliku između emitovanja TV programa u Americi i kod nas. U Americi većina domova ima kablovsku televiziju. Specijalni kabl dovodi televizijski signal od TV-stanice do svake zgrade ili kuće slično električnoj energiji i telefonu. U stanu postoji priključak u koji se utakne kabl TV-prijemnika. Ovakav signal je uvek čist jer se kreće kablom za razliku od antenskog prijema koji zavisi od vremenskih uslova i sl. Pored toga TV stanica može lako da kontroliše signal do svake ulične ce... tako da isti ... nije moguće gledati TV-program a ne platiti pretplatu.

Uz signal običnog TV programa (40-tak kanala) šalje se i signal za tzv. skremblovane kanale. Njih je moguće videti samo ako iznajmite dekoder koji takav šifrovan signal pretvara u normalnu TV sliku. Jedan od njih „pay-per-view" kanala biće i Game.

Korisnik pozove telefonom igračku centralu i kada uspostavi vezu na TV prijemniku vidi spisak igara koje su na raspolaganju. Odabiranje opcija vrši se „touch-tone" telefonom. To je još jedna razlika između Amerike i nas – telefonske centrale u Americi su tonske (pulsak na različit broj na telefonskom aparatu daje različit zvuk) a ne pulsne.

Pritiskanjem brojeva na telefonu vrši se kontrola igre. Naravno, ovakve igre ne mogu da budu brze kao pucačine na kompjuteru. Potrebno je relativno mnogo vremena da kad igrač pritisne komandu signal prođe od telefona do centrale, tu se obradi i pošalje kablovskim putem samo do TV-prijemnika igrača koji je platio da igra tu igru. Ali zato su razne strategije, avanture, detektivske i slične igre odlične za Game kanal.

Pored postojećih igara odgovorni ljudi ovog projekta pregovaraju i sa „Marvel Comics", „DC Comics" i „Disney" radi korišćenja poznatih junaka iz stripova i crtanih filmova u budućim igrama.



Programeri na Game kanalu su izgleda opasne zverke. Tvrde da će imati pripremljene igre u koje će obuhvatiti važne svetske događaje čim se oni dese! Primera radi – napravi strategijsku igru osvajanja države i recimo u stvarnom životu Amerikanci napadnu neku državu kao prošle godine Irak. Programeri odmah podese vojne moći raznih strana u igri na stvarne podatke o toj državi i SAD. Eventualno digitalizuju sliku predsednika napadnute zemlje i neke slične karakteristične detalje i vrlo brzo imaju novu igru na TV-repertoaru – SAD protiv dotične države. Programeri tvrde da tako nešto mogu da pripreme u toku jednog dana.



Rent-a-game

Game kanal omogućuje svim vlasnicima da iznajmljuju igre za NES slično Downloadable kertridžu. Super Power American Compatible Cartridge (SPAC) je modem na 2400 bauda koji se stavlja u kertridž slot NES-a i na zadnjoj strani ima telefonski priključak. U unutrašnjosti je 8-bitni 6502 procesor (isti kao i u samoj konzoli) i 1,2 MB ili 2,4 MB RAM memorije.

Igrač poveže NES konzolu na telefonsku liniju, pozove Game kanal i učita igre koje želi. Isključi telefonsku vezu i igra isto kao da je kupio kertridž sa igrama. Razlika je što su ove igre iznajmljene a ne kupljene. Programirane su da se automatski obrišu posle 72 časa od trenutka učitavanja ukoliko igrač ne doplati za još igranja. Slično video-klubu samo što se cela transakcija obavlja iz topline doma svoga.

Pored programera Game kanala, American Video Entertainment daje 12 a Active Enterprises 52 dodatne igre koje će uskoro biti dostupne. Game kanal pregovara i sa „Nintendom" o licenci za njihove igre.

Da bi se zaštitili od eventualnog ilegalnog kopiranja, SPAC će imati specijalan šifran zapis. Šifre će se često menjati i ukoliko u toku programa neka od njih nije u redu kertridž bude „zamrznut". SPAC će, navode autori, moći da se poveže i sa raznim BBS-ovima. Iako za razliku od TelePlays nije objašnjeno kako korisnik može da ih koristi pošto NES konzola ima samo korisnički džojstik. U cenu SPAC-a od 90 dolara uračunate su i 3 ugrađene igre koje je moguće zadržati ili zameniti kao i besplatno igranje prvih 10 igara. Autori najavljuju „Sega" Genesis verziju SPAC uskoro posle NES.

Lemmings™

